メディア芸術連携促進事業
連携共同事業

# 仁井谷正充第1回インタビュー前半：数学とコンピュータ

生稲 史彦
井上 明人
鴫原 盛之
山口 翔太郎

IIR Working Paper WP#18-08

2018年2月

# Masamitsu Niitani, Oral History (1st, 1): Arithmetic and Computer

Ikuine, Fumihiko
Inoue, Akito
Shigihara, Morihiro
Yamaguchi, Shotaro

ゲーム産業生成における
イノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業
EMERGENCE of Industry,
An Oral Historical Research Project focusing on Game Industry

# 仁井谷正充第１回インタビュー前半：数学とコンピュータ

生稲 史彦
井上 明人
鴫原 盛之
山口 翔太郎

# Masamitsu Niitani, Oral History (1st, 1): Arithmetic and Computer

Ikuine, Fumihiko
Inoue, Akito
Shigihara, Morihiro
Yamaguchi, Shotaro

# 目次

幼少期の生活環境 3

理系科目への興味 17

大学時代：学生運動への参加 26

広島電鉄：労働運動への参加 32

マイコンへの興味 35

コンピューターでゲームを作る 43

## 幼少期の生活環境

Q：コンパイルは広島じゃないですか、創業。地方から産業を起こされて、あれだけ大きくなって有名になったのって、すごく産業史的に面白いといいますか。ずーっと東京だ、大阪だってなるんですけど、地方からどうやって育ってったのかって、すごくお話を聞いてみたいです。

仁井谷：分かりました。

Q：今まで伺ってきたのが東京、大阪の支店、もしくは会社の方っていうのが中心でしたので。広島で見ててどうだったのかとか、そういう状況も含めて。どうしても3月まではこれ1回なんですが、できれば来年度になって、4月以降にまた続きも伺いたいと思いますけどもいかがでしょうか。

仁井谷：全然。1つご提案でいうと、多分私しか言ってないと思うんですけど、私的にはゲーム理論と文化論みたいな、それもよろしければ聞いていただければと思います。

Q：ゲーム理論といいますと？

仁井谷：例えば、エンターテインメントに次元になるっていうのがある。ゼロ次元から今は4次元と考えているんで、そういった話とか。あと、ジャンル的にもいわゆるアクションゲームが1次元、2次元、3次元とかあるんで、そこら辺の話をさしてもらえればとは思って。

Q：面白いです。

仁井谷：それ、多分誰も言ってない話で、私しか考えてない話で、いずれ本にしたいと思ってたんで。今の話もほんとはひっくるめて私の、仁井谷正充の本っていうのを出したいと思ってるんです。その話とほぼ、今日インタビューを受けたのは多分同じ話だと思うんです。

Q：そうですね、われわれ、どっちかというとそういう理論とか、それとの絡みは実践にたどり着く前のところからできれば伺いたいと。

仁井谷：分かってます。そういうふうに理解しました。

Q：言い方は悪いかもしれませんけど、決してそういうのが……。なぜかっていうと、僕の言い方が悪かったんですけど、どうしても一発撮りで聞くと、ハイライトだけ聞いて、そういうすごい人だっていうことになっちゃうので。

仁井谷：要するにマイヒストリーっていう気持ちだね。

Q：そうですね。

仁井谷：だからさっきも言った、仁井谷本の話とほぼ趣旨は同じ。僕はその本を出したいと思ってるんで。今回、自分が作ってるゲームがそこそこ売れたら、その後出したいなあと思ってるんで。

Q：そういう意図、もしくは形式でよろしくお願いします。

仁井谷：最近やっと「自分って何？」が少し見えてきた。本人、そう理解してなかったとこがあって。やっと、ここ数年、「あ、私ってこう？」みたいなのがちょっと、ちょっと理解してます。ほんとのところはおふくろとかに聞かなきゃいけないんで、まだおふくろも健在なので、チャンスなので、もしよろしければおふくろにも会ってもらえれば僕の過去？　本人が知らない時代があるんで。0 歳児から 5～6 歳とか、実はほぼ知らないんで。最近、驚くことを 1 つ聞いたんで。
　皆さんご存じかどうか知んないんだけど、赤ちゃんがいますよね。普通、赤ちゃんって赤ちゃん言葉しゃべりますね。「ブーブ」とか「バーバ」とか。僕、一切しゃべらなかったです。そういう話、聞かれたことあります？　僕、ネットで見たら、そういう人が 1 人見つけましたけども。多分、そこに、僕の DNA がそうなってんのかな。恐らく、赤ちゃん言葉はしゃべるもんじゃないと、本人が先験的に思ってたんでしょうね。だって、大人は大人の言葉使いするじゃない。「自動車」って言ってんの、僕に対して「ブーブ」って言うんだから、「おじさん、それ変」って思ってたんでしょうね。だから、僕は赤ちゃん言葉一切しゃべらなかった。ほとんどしゃべらなくて、ある日突然バーッとしゃべったって。幼稚園ぐらいになってから。だから変な人でしょ？

Q：いえいえ。

仁井谷：何か多分、いわゆる何だっけ。引きこもりというか、何かの病気に近いんだと思いますけどね。

Q：僕もそういうところ、言葉は赤ちゃん言葉があったらしいですけど、言葉をしゃべるのが遅かったらしいですから。そういう人はかなりの数いるみたいですけどね。

仁井谷：そうそう。だから、言葉をしゃべるのが遅くて、かつ赤ちゃん言葉一切使わなかっ

た。それは僕、ここ 2～3 年のときにおふくろから聞いたんですよ。「それは何だ」と思ったね。早く言えよと。子どものときに（笑）。何で今更言うんだみたいな。

Q：そういうのありますよね。僕も母親、近くにいますけど、千葉なんで。

仁井谷：多分、彼女にとっては普通だから。

Q：そんな大したことじゃないっていう。

仁井谷：だから、もうそれが日常だったから。で、忘れてたし。ふと思い付いたんでしょうね。お前はちょっと変わってたよと。「ああ、そう。早く言えよ」みたいな。本人はすごいショックでね。何、すごい異常じゃん。そんな赤ちゃん見たら、僕なんか「この子、変」って言うもんね。「病院連れてけ」って言うもんね。僕の場合はそう言う。「この子おかしいから早く連れてけ。知恵遅れかもしれないから」ってね。

Q：まあ、それは。

仁井谷：逆にね。そうそう、そんな感じ。

Q：僕も割とそうです。祖母が心配して連れてったらしいです。

仁井谷：でしょう。そうするとちょっと似てるとこがあるんだと思うんですけど。そういったとこね。

Q：恐縮です。そういうちっちゃいころの、それこそそういう、ご記憶のある範囲で。

仁井谷：いや、だから、もうそれは母から聞いた話で、僕の記憶はほぼないですよね。ちっちゃいときはそうでね。一匹狼ですよね。今もそうだけど、ちっちゃいころは一匹狼で、2～3 歳児？　店のお金盗みつつも（笑）、よくあるじゃないですか。盗みつつも、近所のお子ちゃまたちと 1 対 10 ぐらいで喧嘩してましたね。僕が石投げるから勝つんです。

Q：投げ得ですね。

仁井谷：幼児は普通投げないじゃないですか。

Q：そうですね。

仁井谷：だから肝が据わってるほうが勝つと。だから、当時の写真見ると、僕はもう、どう言ったらいいの、暴力団のボスみたいな顔してますね。

Q：ああ、じゃ、言葉が悪いですが、悪ガキな感じですか。

仁井谷：もちろん悪ガキですよね。

Q：広島の辺りだと結構、何か皆さん、何か負けん気が強いイメージがあって。

仁井谷：ああ、それとは違う。私の個人の資質だと思いますけどね。

Q：単純に、仁井谷さんご自身の性格的なもの？

仁井谷：でも、よく聞くと、ルーツは間違いなく全部母親なんです。母親がそもそも、子どものときから村の 20～30 人、男ひっくるめてボスだったんです。多分その DNA を受け付けてるんだろうと。

Q：ああ、だから気が強いというか、周りに……。

仁井谷：もう、はなっからそうです。だから、幼稚園前後かな、もう毎日、近所中の子ども、バババッと毎日誰でも泣かしてたと。で、謝れって来たら、「じゃ、うちの子泣かしてごらん」とかいって母親は言うと。「ごめんなさい」言わない人です。ああ、やっぱり勝ち気な女なんだなと。

Q：知り合いのゲーセン店長が広島で仕事していたんですけど、もうね、「お客さんにちょっと注意をつけたら、『なんじゃわれ！』とかって言い返してくるから怖い」って言ってた（笑)。

仁井谷：いやあ、そんなことないですよ。そんなことない。それは単なる偏見です。どこにいるの、そんな失礼な、今どき。あと、子どものときで覚えてるのは、何だろう。

Q：ちなみに、ご両親はどういったお仕事をされてらっしゃったんですか。

仁井谷：基本的には父は長男、母は長女。しかも母は昔でいう庄屋の娘。だから村では一応名家の 1 つだったんでしょうね。で、負けん気が強いとかあるじゃないですか。だから、長

男、長女だから、2 人とも鼻高だかみたいなとこがあって。でも、父親は母親に手なづけられたみたいな、お茶も入れない男、手伝いもしたこともない男が、今は自分で勝手にお茶入れて飲む。ボンボンだったですね、父親は。

Ｑ：村っていうか、農村とかっていうことではなく、もうちょっと都会だったんですか。

仁井谷：村。三原市本庄というとこで、そこはほんとにもう、当時は単なる農村だらけですよね。だから村ですよ。

そんな親の元で育って。仕事は、おやじはお巡りさんをしてたんですよね。だけど肺結核になって、当時、まだ肺結核の治療方法はなかった時代です、日本では。たまたま、おばあさん方の親戚？　おばあさんのきょうだいがハワイにいたんで、そこからペニシリンを送ってもらって、父親は奇跡的に助かったみたいな。だけども、肺は３分１。

その間に、お話でいくと、皆さん、だからわれわれの時代のこと、多分あまりご存じないと思うんですけど、われわれの時代は、要するに、日本はみんな貧乏だから。みんな貧乏というのは「火垂るの墓」みたいに、やっぱり親戚中でいじめにあうわけですね。だから、おやじが肺結核で死にそうだから、母親が嫁いびりされるわけなんです。要するに、長男でしょ。おやじが仮に死んだら、おばあさんが持ってる財産はみんな母親に渡っちゃうじゃないですか。それが嫌みたいな、いじめにあってたんです。

だから、僕はよく分かんないけど、昔、縛るとか、子どもを監禁するとかいう。子どもを残して外出するときに、野良に行くときに縛り付けて、そういうような話、聞いたことありません？　それに近い状況だって、母親はそれが「かわいそうだ、かわいそうだ」って言っていたみたい。

Ｑ：あれですよね。いろりとかに落ちないように縛って行く。

仁井谷：ああ、そうそう。そういう感じで、僕はちっちゃいころは育てられたみたい。そこら辺の何か、暗に人嫌いみたいなとこが実はあるんで。こうやってしゃべるからそう思われてないけど、ちょっとだけ人を嫌いなとこはあるとは思ってるんで。

Ｑ：お父さまは警察官なさっていて、肺結核になられて、その後……。

仁井谷：当然、戻れないからリタイアして、最初は、広島だから広島式のお好み焼き屋さんをやったりとか、それからしばらくして貸本屋やってるんですね。その貸本屋みたいなところが僕のルーツの全て。

だから、当時、私の世代、僕が 1950 年生まれ、団塊の世代で、要するに貸本屋の一番ピークのころですよ。そこで、あらゆる新刊本が僕の目の前を通っていくわけですね。伝説的

な「ガロ」とか、「日の丸文庫」とかいろいろあったんですけど、そんなのをもう片っ端から全部読みあさってるし、「マガジン」、「サンデー」、それから「サザエさん」とか手塚治虫のいろんなのがありますね。そんなの、もう3〜4回読みたおしてるんで、全巻。
　だから、当時は大体漫画が極端にいうと、1ページ1秒ぐらいのペースで読みたおすみたいな。そこが多分人と全然違うんだよね。しかもボリュームが違うんですよね。そうすると、絵に関する感性も、とことんそこで付いたんやろうという気がしますね。

Q：それは何年ぐらい、お父さんが貸本屋なさってたころって。

仁井谷：小学校のちっちゃいころから。

Q：1950年のお生まれだから、56、7年？

仁井谷：そうだったんです。それは僕に記憶ないんで。それが小学校の低学年のころですね。そのころに実は、低学年のころに僕が囲碁を覚えてるんです。そもそも囲碁を覚えた記憶が残ってないんで、親に聞くと、どうも小学校の低学年みたいなんです。

Q：それで囲碁を覚えちゃった、早いですねえ。

仁井谷：だから、囲碁と漫画が僕のルーツになってる。それが、僕がこういうこととか、今作ってる「にょきにょき」とかにつながってる。そもそもが囲碁・将棋に近いもんだと思ってるんで。今の、特に「にょきにょき」というゲームが。

Q：この間、Switchでしたっけ？　ダウンロード販売を始めたゲームですね。

仁井谷：そうそう。それが、もう囲碁・将棋に匹敵するゲームだと思ってるんで。だから、僕のルーツがその貸本屋と漫画を、もう多分、僕の世代では多分、僕が一番圧倒的に読んでると思ってるし。1日中店番とかしてますからね。もう片っ端から読むしかないんで。1時間きたら片っ端から単行本ぜーんぶ読みあさってるんで。
　そうすると、つまるものとつまんないものを選択します。おいしいもののつまみ食いを覚えちゃう。つまんないやつは読まない。つまんないやつは、だから1秒に1ページでいく。

Q：もうあと飛ばしって、まあまあねって。

仁井谷：あと飛ばし。でも、ちょっと気になるのはストーリー見ながらっていう。だから、一瞬で絵を判断するっていう技はそこで身に付いたかなあっていう気がしますね。

Ｑ：当時、印象に残ってるような面白かったのってどんなのですか。

仁井谷：いや、それはダボハゼだからそういうふうには思わない。どれもこれも、これは面白いと思って。僕は、だからそういうランキング付けないタイプ、そこには。これは面白い、「ガロ」は面白い、「少年ジャンプ」は面白い、何は面白いであって、これが一番面白いっていうふうなランキングは基本的にしない。それはみんなに言われるんですけど、何でもいい。例えば、カラオケとか好きなんだけど、どの曲が十八番、どの曲が一番好き？　っていう。いやあ、そう考えると、私は今、このシチュエーション、今ならこれを歌いたい。このメンバーならこれを歌いたい。この時間ならこれじゃん。このシーズンはこれじゃん、はやるけど、これが一番好きで、これが嫌だとかは言わない。そういうふうに、そもそもが思わないねえ。みんなにいつも聞かれる。「どれが好きです？」、「いや、どれが好きって何で？」って。

Ｑ：そうですね。どうしても僕も、印象に残ってるのはこういうのかなあとかっていうふうにすぐ考えるタイプなので。だから、そういうのもお持ちなのかなあと思って。たくさん見られた中で、今でもこれ、覚えてんなあなんて。

仁井谷：たくさん見るから、たくさん見ることが普通で、たくさんある中、序列は決めないと。

Ｑ：はあ。たくさんあり過ぎて、もう。

仁井谷：いや、どれもこれも好きなものは好きで、ただそんなんです。

Ｑ：ちょっと戻るんですが、もともとは三原市の本庄のほうに今。

仁井谷：いやいやいや、それは母親の出で。

Ｑ：ああ、出で。

仁井谷：私が生まれたのはその北の、おやじがお巡りしてて、行ってた……僕も都市名を知らないんだけど、三原市の上の郡があるんですよ。そこの上下というとこで生まれた。上下っていう村の名前、あるかないか知らないんだけど。甲奴郡かな、の上下ってとこで生まれたらしいんですけど、僕は生まれて以降行ったことないんで、親に「連れて行け」って言って、連れてってもらえないんで、すげえ悔しいんですけど。自分でも行ってないけど。そこ

で生まれて、すぐ三原に来たわけです。

Q：三原市内のお好み焼き屋さん？

仁井谷：それまでは多分、親の実家にいて、追い出されて、点々としてたみたいですね。

Q：すいません。僕の偏見かもしれない。村だって、やっぱお好み焼き屋さんも、それから貸本屋さんもなくて……。

仁井谷：村じゃなくって、いや、違う、違う、違う。そうじゃなくって、母親は村の出身だけど、僕が育ったのは三原市っていう普通の町なので。

Q：はい、分かりました。三原市の中の。

仁井谷：三原市のいろいろなところを転々としていて。最初は港町かな。港町のおやじの実家で、だけど母親がいびられてるから、おやじが怒って家を出ちゃったわけ、長男だけど。だから、おやじはおばあさんから、代を引き継ぐ権利を放棄したわけ。要するに家出みたいな形なんで。母親は長女だけど結婚してるから、三女に引き継ぐ権利は渡してる。だから2人とも財産ないんですよ。だからピーピー言いながらお好み焼き屋、貸本屋やって育ってきましたね。

Q：ああ、貸本屋。ありがとうございます。貸本屋さんが記憶の1つ、大事な部分、今おっしゃったように。で、少しずつ他に何か、小学校低学年もしくは中学年のころに、何か熱中されたことって、今、囲碁と漫画っておっしゃってたんですけども。

仁井谷：熱中したことは、そういう記憶はほぼない。当時はね。目の前、取りあえず淡々と生きてたんじゃないのかな。趣味があったわけじゃない。目の前に漫画はあるけど、漫画が趣味という意識はない。生活の中に漫画があるだけであって。だから、どっちかというと、学校へ行って、漫画読んで寝る、みたいな。だからこれに熱中するとかもなくて。当時、テレビもないし。漫画しかないんですよ。だから、漫画読んでればハッピーかどうか知らないけど。

あとは、多分、他の人と違うのは、いつごろか分かんないけども、中学生ぐらいからかな。とにかく音楽が好きになって、日々鼻歌を歌ってただけ。いついかなるときも。というのが、ちょっと他の人とは違うかもしれない。

Q：どういった音楽を歌われる？

仁井谷：売れたものは全て。

Ｑ：売れたもの。ラジオとかで流れてるっていうのを聞き覚えて。

仁井谷：そうそうそう。ベストテンに入ってるものが全てですよね。あんまりレアな曲とかはそもそも歌わない。

Ｑ：ポピュラー性、大衆性。

仁井谷：それから二番煎じは受け付けない。だから、1 つはやって、その次に似たような曲が出たらもう全然。体が受け付けない。

Ｑ：ああ。漫画のときもそうだったんですか。

仁井谷：漫画もそう。

Ｑ：先ほどの読み方でいうと。

仁井谷：漫画もそうです。そうそう。漫画も、だから売れてる人のパクリ芸って、パクリは絶対見ないね。だから、それはもう絶対、もう無条件ですね。それは感性として受け付けない。

　だから、一番最初の言葉のときからスタートしてるんだと思うんで、だから「ブーブー」って言ったら駄目なのはそこだと思うのね。だから、本物じゃないっていう意識が DNA にあるんだと思う。それはもう、最近の僕の解釈ですね。

Ｑ：ほんとに新しいものとか、ほんとにいいものとか。

仁井谷：そうそう。要するに、初体験については、何となくみんなそうじゃないですか。初体験がって言って、2 番体験はもう。そもそもがあるもんだから、気にも留めない。1 番最初のものにとにかく食い付く。だから、はやりものにはカッカいってるんですね。で、2 番手は無視するみたいな。そんな感じです。

　だから、そこら辺は、とにかく自分の物心ついたときの何で？ っつうのが、そのころは意識してなかったから。最近、そういう理解する。要するに、やっぱり時間がゆったり流れてるんだっていうふうに考えたら、そうかなあって。

Q：差し支えなければですけど、お父さま、お母さまもそういう方なんですか。

仁井谷：そういうふうに考えてないけど、恐らくそうなんでしょう、2 人とも。恐らくね。そういう目で見たことないし、そうしてるかどうかチェックしたことないから知らないけども、多分そうだろうと思いますね。
　おやじが言うには、おやじは尾道高校という、今は私学かなあ。当時はどうか知らないけど、そこで本人は首席だったって。2 人とも、そこそこ点数取れたんだなあと思うんですけどね。

Q：警察官だしね。

仁井谷：え？　警察官って賢くないと入れないんですか。

Q：はい、と思いますけど。

仁井谷：当時は？

Q：やっぱり、当時。

仁井谷：今は何か……（笑)。暴走族上がりで入ってんじゃないですか。

Q：いや、まあそうですけど。でも、やはり……。

仁井谷：そうなの？

Q：地域にもよりますけど、うちの田舎ではそうです。うちの田舎ではって嫌ですけど。

仁井谷：そう、特に戦前だから。

Q：そうですよね。

仁井谷：間違いなく軍隊を逃れるために入ってんです。彼は。間違いなく。で、責めたら怒られましたからね。本音なんだと思って。「お前、何で軍隊行かなかった」って言ったら、すげえ怒ってました。

Q：うちの、ちょうど祖父がそういう感じなので。うちは、田舎は東北のほうですけど、や

はりあの。そんなシチュエーションじゃないですけど、でもやっぱりそういう感覚ですよね。軍人、警察官、先生っていうのがやっぱり。

仁井谷：そうそうそう。そういう意味で言ったら、倫理とかそういうことにシビアなわけですよね。だからしつけも厳しいんですよ。だけども、そこを逸脱する技を、子どもは今度、それを見つけるんですよね。

Q：そうなんですよ（笑）。今のお話と、最強の子、いじめっ子とか悪ガキっていうのがちょっとパッとこないんですよ。

仁井谷：まあ、それ、根っこにありますよ。根っこに、もうほとんどSですよ（笑）。ほぼS的な行動は大好きです。肉体的じゃなくて、精神的にちょっとずつ追い込むっていうのがすごく好きですね。どうやって追い込めようかって。それも1日、2日じゃなくて、10年がかり、20年がかりで攻め込むのが大好きなんで。時間をかけてねっとりと。包囲網を作って、最後、クチャッていうのが好きですね。

Q：なるほど。

仁井谷：そのように囲碁・将棋と、囲碁もそうやってやるんです。布石をやって、最後に決着という。

Q：囲碁はまさにそういうゲームですよねえ。

仁井谷：だから、囲碁の戦略性っていうのが、自分の人生のものの考え方の1つのものの組み立て？　あるいは、囲碁をやってると、必ず相手が何か打ったときには、「なーぜ？　何考えてる？」っていうのが、人の心を読む力というのがそこで結構付いてるかな。他の人よりもちょっと読めるかなあとは思ってるんで。

Q：碁会所とかにも通われたりとかします？

仁井谷：それはしてない。

Q：してないですか。

仁井谷：どっちかというと、いつも一匹狼。全部、いつもいつも自分1人で、当時はだから……それもお金が、碁会所ってお金がいるじゃないですか。

Q：いりますね。

仁井谷：基本的に囲碁、なぜやってるか。お金かかんないから囲碁やってたんで。

Q：ああ、そうですか。

仁井谷：だからそういうとこ行かないし。だから、一匹狼で、基本的におやじと対戦して、中 2 ぐらいでおやじに勝ってから、おやじが対戦してくれなくなった。もう悔しいんでしょうね。

Q：うちは将棋がそれでした。

仁井谷：でしょ？　そしたらこっち、できないですよ。その前に、日本棋院とか入れてくれれば、ひょっとしたら伸びたかもしれない。

Q：プロ棋士ですか。プロ棋士に。

仁井谷：だけど金ないから東京とか出せない。そこら辺もあるでしょうね。そういうの、ちらっと思いましたけど。親は、ただ単に、ちっちゃいときから自分の遊び相手にしたいと思ってて、突き抜けたらプイッと逃げちゃう（笑）

Q：じゃ、まだ中学の段階だと、50 年のお生まれですからまだ……。

仁井谷：62 年か 3 年。

Q：まず、機械に目覚めるのって、例えばトランジスタをいじるようになりましたとかっていうのはいつごろですか。

仁井谷：そういうことは一切してない。金かかるから。だから僕、プラモデルも。そういう男の子が持つ趣味とかは一切ない。だから僕の趣味、多分、勉強、当時。金かかんないので。だって金かかんないでしょ？

Q：そうですね。

仁井谷：だから勉強です。勉強は、大体中学校まではほぼ、中学のときは予習・復習はして

たのか。英文だけ予習してたのかな。あとは、ほとんど勉強しなくても、大体そこそこ点数、皆さんもそうだと思うんだけど。そこそこ点数取れたんで。だから、趣味が多分勉強ですよね。本人はそう思ってないからね。

いつも、特に中学校だったら、クラスの真ん前へ行って、とにかく先生の話聞いて、そんときに頭に刷り込むと、おしまい。算数は、教科書の問題集があるじゃないですか。全部、先生が説明してるときにさっさと全部解いて、「全部終わり」、「おしまい」って。

学校の夏休みの宿題は、大体最初の１週間で全部やると。あとは遊ぶというタイプで。だから、世間で言う、夏休み終わる前に慌てるっていうのはほとんどやってないですからね。

Ｑ：「サザエさん」みたいなもんですね（笑）　お魚くわえたみたいな。

仁井谷：ほんとに１週間以内に全部やって、あと、遊び倒す。だから、やっぱり勉強は趣味ですね。それしかない。その後、テレビが出てきたけど、テレビも中学校のとき見たけど、高校のときには、大学行くつもりだったから、ほぼ自分の意思で一切見てない、テレビは。一切でもないけど、要するに勉強する以外は、飯食ってるとき見てたと思うけど、あとは見ない。ただし土日はしっかり遊んでたかな。日曜日かな、よく覚えてないけど。

高校時代は大体 3 時間ぐらいしか勉強してない。受験勉強はほとんどしてなくて、大学受験の１カ月前かな、１カ月、２カ月前に受験勉強やったと思うんですね。

Ｑ：大学へ行くっていうのは、当時、広島のその地域だと結構一般的だったんでしょうか。

仁井谷：いや、それは時代だから、当時、数パーセントでしょう。目の前に広島大学があるから、じゃ、あそこに行こうと思ってたわけだよ。

要するに、中央に行こうと思わなかった。取りあえず目先、目先。だから広島の大学に行こうと思っただけで。本当は、どっかで、例えば東京大学に行こうとか思ったほうがいい。世間知らずだから、親がそういうことは言わない。親が言ってたら違うんでしょうね。親もそもそも行ってないから。高卒じゃないですか。で、「大学に行け」という指示がないから、行こうと思わなかったみたいな。

そうそう、全然違う話したら、結構、さっき言った、母親が村一番のボスじゃないですか。ということは、僕と彼女とは多分バトルがあったのね、そういう。どっちが支配するみたいな。そこから解放される闘争を僕はやったんだと思います、恐らく。で、母は多分いろいろ、それは本人に聞かなきゃ分かんないけども、奔放、やりたいようにやらせたのか、言っても言っても聞かないから放置したのか知らないけども、ある日から僕は放置されてましたね。要するに、この子は「こうしろ」って言ってもしない子だと諦めたんだと思う。僕にとってカレー戦争と思うんですよ、僕の中で。

母親が、僕がカレーライスが大好きだから、この子が飽きるように、カレーライス、毎日

作っちゃれと。だから、変な女だと思いません？　カレー作って攻めたんだそうです。僕はキャッキャッ言って食べて、本人は飽きちゃって。面白いでしょ？

（一同笑）

Q：作るほうが飽きちゃったんですか。

仁井谷：そうそうそう。だから本人もそこそこ好きなんだと思うんだけど、そんなん気付けよと思いません？

Q：そもそもお母さまが根負けしちゃったわけですね。

仁井谷：多分、それと同じことがそれまでもあったんだろうと。いろいろ言っても、だから、言わなくなりましたよね。ああしろ、こうしろ。

Q：言っても聞かない子だと。

仁井谷：うん。ガンと聞かないし。例えば、腹が減っても、「腹が減った」と言わないんだよね。親がじれて飯出すまで、「腹が減った」と言わないっていう意地っ張りなとこが。意思は通しますよね。
　例えば、目の前に僕の嫌いな、魚の煮付けって嫌いなんですよ。だから食べないんです。父親は、「食べなかったら食べさせなくていい」って言うんだけど、母親は気にして、ちょっと何かふりかけみたいなのかけて、「じゃ、これでもいいから食べろ」とか。それをしぶしぶ食べるみたいな。いつも親とはそういうバトルをやってました。

Q：ちなみにお一人っ子なんですか。

仁井谷：いや、2 人ですよ。兄貴と。

Q：お兄さまですか。伺ってると、要するに、おっしゃるのと実はちょっと違う。要するに、勉強のできる優等生なので、ほっといていいかなっていうふうに親御さん見てたのかなと思うんですけど。

仁井谷：そうそうそう。

Q：そういうご性格もあると思うんですが。

仁井谷：多分そう。しゃべりも、母親に聞いたんでは、幼稚園時代に近所のおじさんと口論して勝っちゃうみたいな、言い負かしちゃうみたいな話聞いて、「あの子は苦手だ」いう話、聞いたことあるんで。ああ、そうか、なるほどなって。当時から、幼稚園のころかどうか知らないけども、「この子、弁護士になるんじゃない？」みたいな、近所では言われてたみたいで。要するに、ワーッとしゃべって、大人を理論的に打ち負かすみたいな、ワーッと多分やってたんでしょうね。本人、ほぼ覚えてないですが。

## 理系科目への興味

Q：大学進学についてお尋ねします。ご出身の学校はどちら？

仁井谷：広島大学の理学部。

Q：理学部。

仁井谷：理学部物性学科です。これが 1968 年。

Q：その物性学を選ばれた理由とかっていうのは？

仁井谷：それは、実は、ほんとは物理学科に行きたかったんです。当時は、広島大学の場合は、第 1 志望が物理学科で、第 2 志望が物性学科としたら、物理学科が落ちても物性学科にオーケーだったら通った。要するに、第 2 志望で入ったんです。だから物性学科は落第です。

Q：物理？

仁井谷：物理かな。

Q：僕、中学、高校のお話も聞いて、物理を選ばれたっていうのが当時の時代背景で、やっぱ例えばノーベル賞、湯川秀樹、ああいうのが……。

仁井谷：うん、そうそうそう。もうそう、そっち、そっち。

Q：ああ、いいんですか。

仁井谷：「おいら、そうなるべえ」みたいな。

Q：何でしたっけ？　湯川さんって中間子か、中間子理論か。

仁井谷：そうですね。そこら辺の影響ですよね。「俺ら、ノーベル賞取るべえ！」みたいな。

Q：なるほど。お勉強はどちらのほうが、例えば、よく言われるように社会とか科目でいうと。

仁井谷：もう理数系です。唯一弱いのが国語系。だから、大学受験だと、国語と、特に漢文系がほぼ 0 点ですよね。だから、算数で 90 点以上取らなきゃみたいな。多分 90 点あったと思うんだけど。とにかく駄目でしたね。英語はそこそこ。物理もそこそこかな。化学もそこそこ。われら、5 教科でいった時代なので。

Q：高校時代、どれぐらいからです？　ちっちゃいころって、少なくとも多くの人にとってはどの分野、科目が好きとかあんまないと思うんですが。

仁井谷：いやいや、もうそのときから何だろう。小学校のときから算数は大好きだったから。

Q：先ほど、率先してっていうか、先生から言われる前に全部解いちゃうみたいな感じだったわけですか。

仁井谷：だから、エピソードでいうと、小学校 5 年のときに、先生が黒板に書いてると、黒板書いてるときに僕、答え分かるんですよ。そもそも質問の中に答えがあると思ってるから、皆さんもそうでしょ？　何か分かるじゃないですか。書いてる最中に、「先生、できました」って。先生、怒るんですよ。「まだ俺、書いてる」みたいな。「できた？」

Q：ネタバレすんなっていう。

仁井谷：そうそうそう。それで怒られてました。「お前は早過ぎる」って。

Q：失礼ですが、嫌な子どもですよね。先生からしたら、もう。

仁井谷：そう、嫌な子。

Q：そこの部分に関しては、少なくとも。

仁井谷：そうそうそう。多分嫌な子だったと思う。

Q：そこに関しては。

仁井谷：でもちょっと自慢してたかもしれない。

Q：だと思います。すげえぞって。書くそばから解いてくって。

仁井谷：そこで母親が自慢になるかどうか分かんないんだけども、知能テストがあるじゃないですか。そうすると、何かちょっとまれに、普通にいない子だぞっていう話を聞いたみたいで。当時、数字は確かかどうか知らないけど、「2000 人に 1 人の知能指数を持ってる」って母親が言ってました。それが本当かどうか私はよく知らないんで。

Q：でも、要するに小学校のころから、少なくとも算数で分かりやすく、よくできる。

仁井谷：算数の場合、自分で計算がどうすれば早く解けるかを、自分で発見してましたよね。例えば、5 を掛けるときには、ゼロを付けて 2 で割れば、そっちのほうが早いじゃんみたいな、いうことは自分で見つけていたし、多分、皆さんもそうだと思うんだけど、因数分解程度だったら、問題文見たら答えが先に出る？ようになりました。えっ、なりませんでした？

Q：そこまでいかなかったです。一応、僕も理系出てるんですけど、そこまでは。

仁井谷：だから、理数系の人でそういう人が結構いますよ。

Q：友達でいます。

仁井谷：でしょ？　答えが分かるんです。だから、例えば、質問問題でも、質問の中からインスピレーション、答えがピッと分かるんです。そしたら、それがある意味、数式を並べていくんです。

Q：はい。

仁井谷：同じことおっしゃったでしょ？　見えてくるんです。

Q：何で僕、それを覚えてるかっていうと、高校の友達とかやっぱりいて、聞くと、「どうして解くの？」って言うと、僕、聞いてから答え考えてるので、答えになる理由を（笑）。

仁井谷：でしょ？　そうそうそう。

Q：そういう人はいました、確かに。

仁井谷：だから、人生の中でも、最初に答えが出ちゃうんです。例えば、「ぷよぷよ通」というタイトルがいいというのが頭で、インスピレーション、ピッと湧くんですね。多分、その成果だと思ってるんで。

Q：なるほど。面白いですね。

仁井谷：その理屈、後から探すんです。何で「ぷよぷよ通」がいいの？　先に思い付いちゃうんです。「にょきにょき」というタイトルも、これはもう理屈じゃなく、ただ思い付いて、最近みんなに聞くと「いいじゃん」って。ああ、いいんだというのは後付けで。いわゆる補助線っていうやつですね。補助線って……。

Q：すっとこう……。

仁井谷：そう。問題解くときに、みんなが見えないここに線を引くと、答えが見つけやすいという。数学じゃあるんですけど。要するに、いろんな物理的に、多分、文系でも何でも、そういうのがあるんだと思うんで。そういう補助線を引くのは得意みたいな。そうやって人生を乗り越えてるみたいな。

Q：早い時期からやっぱり気付かれてたし、実践されてたっていうことなんですね、小学校。

仁井谷：そうですね。それと、もっと違う話でいくと、僕がいろんな人に言いたいのは、自分の意識下？　深層心理のほうに答えを求めちゃうみたいな。例えば、何かいいタイトルを思い付きたいなと、自分でテーマを自分の頭にインプットするんですね。「お前、来週までに自分の作ったプロジェクトにいいタイトルを付けようね」と言ったら、1週間後に思い付くみたいな。その間、何してるかというと、自分でいろんな情報を集めて。いわゆる寝たときにいいアイデアを思い付くと似てるんだけども、いつの間にか、1週間やってると答えがどっかでピュッと出てくるんですよね。自分で意識して出すんじゃなくて。えっ、そんなの皆さんないです？　そこはちょっと違うのかな。

Q：なかなか、そういうのは……。

仁井谷：だから、自分の意識下の使い方を僕は身に付けてるつもりで。違う話をしたら、例えば、音楽とか、聴く意識じゃなくて、流してると覚えるでしょ？　例えば、今のとき、僕、昔は音楽流して、それで音楽を記憶するんです。音楽は、記憶しようと、僕してないんで、聴いてるうちに覚えちゃうんでね。意識下を上手に使うというのは身に付けたほうがいいというふうには思ってるんで。何で学校でやんないんだろうと思ったら、多分、学校の先生も使ってないんだろうね。

Q：できる人とできない人と……。

仁井谷：できない人が多分、圧倒的に多いと。

Q：できない人しか知らないです。

仁井谷：この話しても皆さんも「ん？」っていうような話でしょ？

Q：できることもあるんですけど、特に歩止まりというか……。

仁井谷：僕は、だから意識的にもうやれるということです。それは。

Q：そうですね。技をいつでも使える人と、ときどき、偶然に使う人とは違うと。

仁井谷：だから僕は、RPG でいうと、やっぱりこれ、マジックだと思ってるので。人生いろいろやるとマジックが身に付きますよ、ということだと思うんです。そのレベルの違いで。そこは教育でほんとは使うべきだとは思うんだよね。鍛えればできるんで。いわゆる、いろんな謎解きあるじゃないですか。それはある程度思い付きますよね、みんな。答えの出し方をね。だから、「あっ、ここら辺が補助線だ」みたいな考え方がいっぱい見つけられるんで、意外性みたいな。そっから見るみたいな。

Q：なるほど。結構数学とそういう謎解きっていうのはかなり。

仁井谷：もうイコール、イコール。あれは数学。数学ってある意味ロジックだから。謎も、枠とこっちの、1 次元の枠じゃなくて、2 次元、3 次元、4 次元といういろんな枠から見ないと答え出ない、謎解きって。表面上の 1 次元で見ちゃいけないんだよ。別の次元から見ないと見えないんですよね。そうすると、もう算数。トポロジーみたいなとこがあるんです。

Q：一貫して、ちっちゃいころから、小・中と。

仁井谷：算数を通じて、算数を早く解くための身に付けてるうちに、付いた力。だから、ある意味で予知能力に近いんですよね。そこは身に付いた気がする。要するに、この放物線がどこに行くだろうと読めるわけだから……いうことですね。

Q：それがさっき、先生に怒られるように、先生よりも早かったとかね。

仁井谷：そうそうそう。あるいは、子どものときによく言うのは、親の顔色見て、親が何言いそうか分かっちゃうとか、今どう思ってるとか、どうしてほしいか、顔色見たら何となく分かるじゃないですか。口元見たら、何かこう言ってほしいみたいな顔してますよね。皆さん、それは経験してますよね。

Q：はい。

仁井谷：それと同じことが、人生の諸現象の中から読み取っていくみたいな、いうことかなとは思いますね。

Q：今年の流行語でいうと忖度ですね（笑）。

仁井谷：いや、あれはいい言い方すると、思いやりとか。

Q：そうですね。ほんと、そうです。すいません、わざとそんな言い方して。

仁井谷：いや、いい意味と悪い意味と。忖度は……。

Q：悪いほうですね。

仁井谷：いやいや悪い、90％じゃなく 10％が、ああいう私的にやると悪いわけで、庶民のために、国民のためにやる忖度はいいことじゃないですか。

Q：そうですね。

仁井谷：だから、それは単に悪い例が 1 つあったわけで、全部が全部じゃないと思うんです。そこまで言ったら官僚さんに悪い。彼らは彼らで頑張ってると思うんで。

Q：すいません。

仁井谷：いいえ。一応そこはそういう。だから、そういういつも、よく言われるのは、皆さんもそうかもしれないけど、学校の先生が大嫌いで勉強しないって話、聞くじゃないですか。僕、そうこと考えないんで。好きと嫌いなことと、目の前の勉強しなきゃいけないは別のことなんで。大嫌いな先生でも勉強はちゃんとやると。大好きな先生でも、おいらが勉強したくないやつは全然しないと。だから、倫理とかだったらもう、あっさり算数とか一生懸命勉強しますよね。

だから、人の好き嫌いだったら、好きな感情と嫌いな感情、あるけども、仕事のお付き合いというものは、取りあえずそれなりにするというのは基本なんで。好き嫌いは、基本的に言われても、「うん、好きだけど。で？」みたいな。

Q：機械の出会いもまだまだ。大学の物性のとき？

仁井谷：機械は基本的に、中高時代に機械に出会うんじゃなくて、無条件にコンピューターは使いたいと思いました。

Q：そのコンピューターそのものの……。

仁井谷：算数のつながりで、コンピューターは取りあえず扱いたい。ところが大型コンピューターとかすげえ高いし、目の前にないし、使いたいのに使えねえっていう、そういうこと。だから当時、いわゆる、今の目の前にパソコンあるとするでしょ？　もう 1 日中やってんでしょうね。24 時間やってるでしょうね。

Q：そのコンピューターの存在そのものはどこで知ったんでしょう？

仁井谷：それは世間、いつも。だって、当時からコンピューターのテープの 8 ビットのやつはおもちゃでありましたからね。

Q：紙テープの？

仁井谷：紙テープは、あれはもう小学校のとき。おもちゃで。

Q：おもちゃであったんですか。

仁井谷：あったんです。それはみんな、それ知ってる。それがほんとにどうか知らないけど、これはコンピューターの磁気テープみたいなもんだ、いうのは何となく知ってたんだよ。

Q：パンチカード？

仁井谷：パンチ？　いや、8 ビットでぶち抜いてるテープがずーっとあったんです。それが丸まって、おもちゃの中であったんです。

Q：おもちゃで。コンピューターの写真とかで覚えられてるものって、当時、いつごろ、あんまりもうそんな、ニュースで普通に流れたんですか。

仁井谷：いや、だって新聞ぐらいしか読まないから、新聞に毎日今みたいに、毎日 IT ニュースとかがあるわけじゃないから、ちらっとコンピューターのこと聞く程度じゃないですか。テレビでちらっと見る程度です。

Q：今のお話、もう一回仰っていただけますか。結構、僕、大事だと思うんですけど、計算を早く……。

仁井谷：計算をしたいから、コンピューターが何かできるという知識はどっかで気付くから、それはコンピューターいじりたいと。それはもう算数のつながりだよ。だから、早く計算できる。だから、早く計算できることが大事なんだよ。答えを出すというんじゃなくて。
　いつも、答えを早く出すというのが癖ですよね。もう、そうしなきゃ我慢できないみたいな。だから、特に女の子と話してると、「答えは？」と言って、女の子にはそれ言っちゃいけないんだよ。「君もつらいのね」って言わなきゃいけないのに、「答えは？」とか言ってる。「君、こうやったら解決だよ」って言っちゃいけないんだよ。「そう、大変だったね」って言わなきゃいけない。大人になると気付くのね、その癖。

Q：そうですね。計算するための機械って、そうですね。

仁井谷：だから、早く使いたい。でも、大学時代も、使いたいけど何か向こうのほうにいましたよね。どうやったら使えんの？　よく分かんないけど、向こうのほうにいましたよね。大学も 7 年いたんで。

Q：大学になる前に、何か創作活動とかそういったことは何かやられたりはしたんですか。

仁井谷：それはほぼやってないです。小学時代かな、何か懸賞があって、ちらっと漫画書いて出して、落選して、それからやる気なくしましたね。センスなかったしね。それまで絵とか書いてないし、だけども、一応、いわゆる普通の学科でいうと、ほぼいつも最高点だった

ので。だから、絵とか習字とかは大体クラスでトップなのか、学校でトップなのか、一応賞とかいろいろもらってましたからね。だけど、それを授業中にはやってたけど、授業以外ではやってないから。自主的にやったことはないんで。だから、学校の授業としてやって、ほぼ賞をもらう程度だから、多分、鍛えればだと思うけれど、本人、その気なかったかなと思います。

Q：学校の成績が全部……。

仁井谷：ほぼオール 10。

Q：オール 10？

仁井谷：中学校だとオール 5 ですよね。

Q：そういう意味ではとっても……。

仁井谷：あ、ごめんなさい。体育だけ 3 です。体育と国語が 4 かな。あっちは弱いんで。体は弱いです。懸垂できないって、1 人残されて、「お前やれ！」とかって。あれ、いじめじゃねえのって、今から考えたら。だって、みんなの前で「お前だけできてない。お前やれ！」、それ、いじめですよ、いわゆる。

Q：昭和はそうでしたね。

仁井谷：でしょう？　あと、逆立ちできないとかね。「お前やれ！」とか言って。「できるまでやれ！」、「あれえ」みたいな、やってましたね。だから、ほぼ今だといじめ。

Q：そうですね。今だと親が乗り込んでくるレベルですね。昔はね、普通でしたね。残念ながら。

仁井谷：昔はそれが普通で。だからいつも恥かいてました。

Q：ずっと走ってるとかね。私もやられてましたもん。

仁井谷：そう。体育はもう全然駄目です。

### 大学時代：学生運動への参加

Q：先ほどの大学7年間というお話ありましたけど、その7年間で、3年間分はプラスαでどういったことを何か。

仁井谷：基本的には当時、1968年以降は基本的にみんなで学生運動やってたんで、そっちが忙しいんです。第3の部活が忙しいんで。

Q：いわゆる全共闘とかですか。

仁井谷：そうそうそう。みんな、そこでやってたんで。その分、だから最初1年はまともにやってんですよ。2年目からはもうほんと学園闘争？　でみんながやってて、そっちのほうが面白いみたいな。だから、アルバイトと学生運動、あとはやってる暇ないよって。そしたら学校行ってないから、そしたらあれ？　もう卒業できない。だから、1プラス6ですよね。2年生をずーっとやってて、何とか2年生クリアして、3年を7年目に行って、3年から4年になれないからやめたみたいな、7年目。それが7年目でやめたわけだよ。プラス3じゃないです。1プラス6です。

Q：じゃ、もう1年目だけ授業を真面目に受けて、2年目からは……。

仁井谷：当時はみんな、学校が荒れて、やってなかったんですね。荒れたときに、もうそっちが面白くなってきた。おもしれえと思って。代表者、みんなでつるし上げてね。それがすんげえおもしれえと思って。「何だよ、先生は！」みたいな。

Q：広島大学のあれは結構、大学の闘争っていうのはどうでした？

仁井谷：だからもう、中核派の拠点だったんで。もう全然違います。

Q：厳しかったです？　激しい？

仁井谷：激しいです。

Q：極左活動のまさに。

仁井谷：いや、それ、みんな普通に。極左なんで。みんな当時、日米安保で、1960年代に第1次安保闘争があったじゃないですか。みんな学生のときに、僕たちは70年に第2次安保やるという意識でみんな育ってるので。頑張ってやろうと思ったら、あれ、なくなっちゃ

ったみたいな。自動延長とかって何、それみたいな。その中でベトナム反戦があったから、「そうだべえ」とか言って、みんなでワーッと。

Q：へえ、そんな時代なんですね。

仁井谷：それが普通なんで。で、今、自民党大好きとか、意味分かんないね。お前ら、だって自分たち賛成してさ、明日？　どっか戦争しにいくの分かってんの？　みたいな。多分、彼ら喜々として行くのかどうか知らないけど。異様な感じですよね。

Q：てっきり、広大に入ったから、そこで何か、物性だからそこで何か機械を学んでいたのかなあと……。

仁井谷：だからもう、全然何もしないですよ。一切してない。機械、そもそも機械好きじゃないんで。これはたまたま。

Q：数学は好きですけど。

仁井谷：だから、これ、機械いじってないけど、完成品は見たけど、組み立てるの大嫌いです。だからプラモデル、一切やってないんだよ。だから、要するにソフトウエアが好きなの。だから絵描きと同じで、絵を描くつもりでプログラムを組んでるわけで。機械はどっちかというと、正直嫌い。組み立てるの嫌い。

Q：それからあと、アルバイトってさっきお話がちょっと出てきましたが、どんなアルバイトをされて？

仁井谷：基本的には、当時はもう家庭教師か塾の先生ですね。自分の得意分野でないと。それ以外ないもん。

Q：まさにお勉強。

仁井谷：そうだし、当時は、そもそもアルバイトがないんです。今は普通にあるじゃないですか。当時はそもそもコンビニとかないから、ないんです。

Q：もう、やるとしたらこれぐらいしかないっていう。

仁井谷：そう。家庭教師ぐらいしかない。家庭教師か塾の先生か。

Q：それ、広大だからですよね。

仁井谷：そうそうそう。広大だから。普通の私学じゃできないですよ、当然。

Q：喫茶店とかアルバイトはやらなくても、家庭教師のいいバイトがあるってことですね。広大、広島大学。

仁井谷：ああ、そう。もちろんそう。広島大学ですっていうだけで、それはブランドなので全然違う。

Q：広島だったらそうですよね。

仁井谷：もう、対抗する学校ないんで。今は修道大学がちょっと近付いてんのかな。

Q：いやあ。

仁井谷：違うんですね。

Q：そうでもないと思いますけど。すいません、やっぱり。いや、修道の人知ってますけど。それは広大とはだいぶ違う。

仁井谷：ブランドが違うの？

Q：はい。大学通うためにはどうなさってたんですか。当時、広島はまだ市内だと思うんで、広大は市内だと思うんですけど。

仁井谷：一応、広島で１人暮らしはそこからスタートしましたね。

Q：大学入って、お父さん、お母さんも、「広大だからもう１人暮らし、市内に行くよ」って言ったらどういう感じでしたか。

仁井谷：いやいやもうその気です。だって、通うっていうわけにいかないから。

Q：そうですけど、例えば、それこそ「お前は勉強できるかもしんないけど、市内の大学なんか行くな」っていう、「広島の大学なんか、遠くに行くな」っていうことはなかったです

か、お父さんもお母さんも。

仁井谷：いや、もうはなからそんなのはなくて、行くんなら行けって。僕の場合は特別奨学金もらってたから、それもちょっと違うんじゃないのかな。

Q：ああ、ほんとにじゃあ優秀だったんですね。奨学金をもらうっていうのは相当だから取れないと。

仁井谷：それも特別が付くんです。特別の。半分返せばいいやつです。

Q：大学入るときにそう言われるっていうのは、当時でもやはりいい。

仁井谷：お金がないから、親が取れたんで。一応、高校の模試では、あれは……中学のときは学校でほぼ1番とか取ってたけど、高校のとき、そうでもなかったなあ。ちょっと、半分落ちこぼれたけど、まあまあ。取りあえず取れたから、まあまあじゃないですかね。とにかく模試とか強いんです。普通の学校のテストよりも、模試のほうが強い。応用問題、とにかく強いんで。応用問題になればなるほど強くなるんで。要するに、みんなの経験してない問題は僕解くんですよ。

Q：最初に、冒頭におっしゃっていた、二番煎じが嫌いって。多分、フレッシュな問題が出てくると喜んじゃうっていうことですか。

仁井谷：そうそうそう。誰にも解けない問題はさっそうと解く。だから、どんどん一般的な問題になると不得意になってきて。点数が低くなる。

Q：人が解いてない問題、自分が見たことない問題が出てくる模試は……。

仁井谷：そう。誰も解けない問題はもう、すげえ燃えるんで。

Q：今、これだけお話聞いてても、ゲームのゲの字も出てこないっていうのはすごいですね。

仁井谷：ゲームは1982年に会社を作って以降ですよね。ええと、いつだっけ。1977年だっけ、成田空港の開港は。

Q：すいません。ちょっと僕、記憶がすぐには思い出せないんですけど、生まれてはいましたけど。

仁井谷：多分、開港は 77 年だと思うんだけども。

Q：もしかして成田闘争ですか、それって。

仁井谷：そうそう。そこで僕、パクられてるんですよ。

Q：ああ、そうなんですか。極左活動やっちゃって。

仁井谷：うん。要するに過激派だったんで。パクられて、げろって、尾道に、実家のほうに戻って、そこで暇だから、当時、今でいうパソコンだけど、当時はマイコンって言ってたんで、その「Apple II が欲しいよ」って言ったら、おやじが、じゃ、勉強になるんなら、50 万円使ってもらって、当時 50 万円かかったんですね。本体とメモリーを買うのに。ほんとに言っときたいんだけど、16K ビットの RAM が 5000 円の時代。5000 円です。それが極端にいうと 64 個いるわけです。で、いくらかかるかでしょ？　だから全部で 50 万円かかるんです。今だったら 2 ギガが 1 万円以下とか、テラだとか訳分かんないんですよね。

Q：そうですよ。もうテラの時代ですもんね。

仁井谷：だから、マイコンの当時のメンバーからしたら、もう「ふざけんなよ！」っていう話でしょ。

Q：今、3TB のハードディスクとか、1 万円とかで買えちゃいますからね。

仁井谷：でしょ？

Q：そうなんですよねえ。この 40〜50 年ころとは全然違って。

仁井谷：だけど、ここ 1 カ月、もう 2 カ月になるのかな。シンギュラリティっていう話聞いてびっくりしました。僕知らなかった。皆さんご存じです、シンギュラリティって。

Q：はい。もう去年。ちょうど 1 年ぐらい前から騒ぎ始めてるんです。

仁井谷：僕は動画で見てびっくりして、じゃ、これは自分のストーリーに頂いていいと思うんだよね。だから、要するに 32 歳、1982 年か。会社を作るまでに、その Apple II を使って会社作るまでの間に、その Apple II で、結局そこで初めてゲームを作ってるんです。あ

るいはインベーダーゲームとかあるから、インベーダーゲームみたいなのを作ってみたいなとか。

Q：インベーダーは 78 年だから、ちょうどその Apple II を買われて、出てきて。

仁井谷：そうそう。その後に、僕が Apple II 買って、自分でボウリングゲームとか、自分で「オクトパスフォール」っていう借り物のゲームをパクって、自分なりにアレンジした「オクトパスフォール」というゲームを作ってというのをまず自分で作って、パソコンを売る会社に自分が入って、そこでも現場の子と一緒になって「ギャラクシアン」のパクリ？ Apple II 用のを作って、それから孫さんが会社作って、ソフトバンクの立ち上がりで、全国のいろんなソフトを買いあさってた。1 タイトル 500 本っていう契約で。そん中で僕が、多分「オクトパスフォール」と「ギャラクシアン」を買ってもらったと思うんだよ。そこから孫さんと付き合い。だから、孫さんのほうが会社を作ったの、僕より後なんですよ。

Q：日本ソフトバンクのほうが後。

仁井谷：そうです。だから、そういったパソコンの会社でゲームを作ってて、パソコンの会社の社長さんと何か折り合いが悪いと。折り合いが悪いんで、自分が感じたのは、どうも自分の上司がいて仕事してると、何かダウナーというか、やる気に火付けなくなるのね。これは、おいらちょっと人に使えるのはあかんのやなと。それまでもいろいろな会社、点々としてたんですけども、これ、ひょっとしたら会社でも、会社やるしかないのかな、自分の能力を生かすにはと思って、取りあえず成功するかどうか分かんないんだけど、会社作っちゃえと。

そんときはゲーム作ろうと思ってないんですよ。ただ単に、コンピューター系の、前、パソコンを売る会社にいたときの仕事を引き継いで、パソコンを教える教室の先生やるとか、あるいはちょっとソフト作って売るとかの仕事を引き継いだから、それはそれでやってこうと思ってたんだけども、なかなかそれで数字上がんないんですよね。

そしたら、パソコン仲間？のほうから、「仁井谷君、こんな仕事があるよ」というのが。1 つはアスキーから、アスキーが MSX 出すから 200 タイトルぐらい買いたいと。1 タイトル 500 万円ぐらいで、みたいな話があったんです。その話が舞い込んできた。で、そっからゲームを作る。

あるいは、もう一つあったのが、セガさんからゲーム……僕から言わすと、1983 年の年は任天堂がファミコンを、セガさんもコンシューマーを出した年なんです。そのときには自分の会社ももうできてると。ついてはソフトを作りたいと。どこか作るとこないかなっていうとこで、全国から、全国かどうか知らないけど、取りあえず 2 社呼ばれたんです。うちの会社ともう一つの会社。もう一つ会社はシステム系で、結局ゲームを作れなかったんです。

システム系だから、今はシステム系は携帯ゲームとか作って、変なの作ってますけどね。でも当時は作れなかったんです、システム系だったら。

多分、ゲームを経験してないからでしょうね。今はシステム系の人はゲーム経験してるから、そこそこできるんだと思うけども。でも、われわれ、取りあえず仕事は請け負ったんですけど、すごい大事なのは、さっきからあるように、そもそもコンピューターとか適当にいじってるから、そもそも Apple II のときにはハンドアセンブルなんですよ。こんなんですよ。要するに自分で。

Q：自分でアセンブルしたんですか。

仁井谷：そう。自分でアセンブルして、自分でコード変換するんです。それしか知らないんですよ。で、仕事やるぞ！と手を挙げたのはいいんだけど、どうやら CP/M がいるらしいとか、CP/M ってことなんですね。MS‐DOS の前が、PC の主流な OS は CP/M っていうものだったんです。それをパクっとやったのがビル・ゲイツさんなのね。それは置いといて。で、CP/M と、それからマクロアセンブラというのも知らなくて、え？　マクロアセンブラって何だよ。使ったら便利いいとかって。だからそっからですよ、機械に触ったのは。でも、ありもんしか触ってなくて。自分で組み立てることはそもそも好きじゃないし、それは人がやるもの。僕はあくまでもソフト屋。だから、どっちかというと全てソフト屋的な発想ですね。

Q：で、やがてセガさんからお声が掛かったと。

仁井谷：そうです。「N‐SUB」と「サファリハンティング」がセガさんの、要するにタイトルの 1 番目と 2 番目はわれわれが作ったやつです。そこは自慢なんで。だってもう 1 番って自分しかないじゃないですか。

## 広島電鉄：労働運動への参加

Q：そっちの話に行く前に、コンパイル以前の話にまず。ちょっと時系列が戻りますが。

仁井谷：どうぞ、いいですよ。

Q：大学を中退されたのが 75 年で 25 歳。

仁井谷：75 年です。

Q：中退されて以降は……。

仁井谷：まずは広島電鉄に入ってます。広島電鉄に入ったのは、それは大卒を偽って高卒で入って。要するに労働運動しようと。要するに革命ごっこに付き合おうとしてたんで。労働運動やろうということで入ったんですね。それで、75 年に入って、3 年後に成田で捕まったから自動でリタイアしてるという形ですね。

Q：結構、その中核派の運動には……。

仁井谷：中核派じゃない。僕のは第四インターって。

Q：第四インター。

仁井谷：第四インターってご存じですか。

Q：知りません。

仁井谷：社会党が第二インターなんです。で、第二インターから出ていったのが第三インターで、第三インターが共産党なんです。その共産党から出ていったのが第四インターになるんです。で、第四インターから分かれてるのも本当はいろいろあるんだけども、今、皆さんが大体、著明なのは中核派と革マル派っていうのが第四インターから分かれたグループで、しかもその中核派と革マル派っていうのは日本しかないんです。第四インターいうのは全世界にあるんです。だから、第四インターと中核・革マルはほんとは違うんですよね。

Q：インターナショナル？

仁井谷：インターナショナルって、ほんとに。でも、その第四インターも今は 1989 年後、ベルリンの壁が壊れてからはそれも四分五裂してるみたいで、あれだけど。ほぼ意味がないっていうことですね。インターナショナルの活動はできないっていうことだと思うんで。

Q：当時はインターナショナルな活動として、その中に。

仁井谷：そのグループ、だから、第四インターというグループに入ってました。それが、成田の開港阻止闘争で、半分成功した？　だから、一応延期させたんだから、成功したんだねっていう話になりますね。そこで捕まっちゃった。

Q：結構リーダー的に活動されてらっしゃったんですか。

仁井谷：いや、リーダーじゃないですよ。ただ単に、1 軍隊の 1 人として突っ込め、はい、突っ込みました、捕まりましたっていうようなもんですね。いや、ほんとは陽動隊なんで。他のセクトは知らないけども、とにかく戦争の仕方だと思います。必ず陽動作戦と本隊と分けてやる。そこは第四インターしかしない。他はしない。他はもう、本隊がどーっと行くだけで。ここでかく乱しておいて、こっちでドンって行くのが第四インター。それはうまいんです。だから、開港阻止ができたんです。マンホールにまさか隠れてやると思わないよね。
　われわれは陽動部隊だから、全体で正面向かってドーンと行くと、警官がこっちへいっぱい来るわけですよ。その間に。

Q：おびきよせといて。

仁井谷：そりゃもう、その前からいろんな作戦で見て知ってるんで。例えば、外務省に突撃するときに、やっぱり陽動隊と本隊と分けて成功させるんですよ。そこはもう何回も知ってたから。第四インター、作戦うまいなあと思って。頭、ちょっといいなあと。みんな、4 大生の人だから、京大、東大のやっぱり優秀な人たちが、演説聞いたらすごいうまいんで。

Q：ずっと広島にいながら、そういうふうな方々と広電にいらしたわけですよね。

仁井谷：広電は、だから広島大学のときに第四インターのリーダーというか、いたから、そこで 12 人から 20 ぐらいのグループがあったので、そこに入ってたんで。

Q：そこに入って、中退されてもその活動を続けて、広電の中でそういうのもやられて。

仁井谷：そうそうそう。要するに、広電入って労働運動をしようと。そしたら成田が、開港阻止があるから行くべえって行ったら捕まっちゃったみたいな話ですね。

Q：そういう意味では、ずーっと、確認ばかりでごめんなさい。広島にずーっといらしたわけですよね。

仁井谷：そうそうそう。1 カ所にずっと。で、会社を作って、結局、プロモーションするには東京と関係あるし、その兼ね合いで途中から広島半分、東京半分と、週単位で動いてました。前半は広島、3 日間。後半は東京という形でやってましたね。

Q：ちなみに、成田闘争で捕まって、その後は広島電鉄をお辞めになられる？

仁井谷：広島電鉄を辞めて、尾道に戻って、尾道の、げろって出てるときには、警察関連の人が社長をやってる会社に半年ぐらい行ったのかな。でも、尾道暮らし、ちょっと息苦しいから家出しちゃえみたいな、広島に家出して、それから広島で別の会社に勤めたのかな。

Q：それが、そのパソコンを扱ってる会社？

仁井谷：いやいや。その前に印刷系の会社に、「取りあえず仕事がいるから仕事さして」って言って。多分、それも高卒で入ったんじゃないのかな。そこで今度辞めて、アーバン電子というパソコンの会社に入って。2 年ぐらいで点々としてましたね。だから広電に 2〜3 年、それから印刷会社に 2 年、それからパソコン会社に 2 年いて、それで 1982 年、昭和 57 年にコンパイルという会社を作ったという流れになります。

## マイコンへの興味

Q：じゃ、1980 年にアーバン電子に入られたと。

仁井谷：そうですね、それぐらいですね。80 年か 79 年かどっちか。80 年か、2 年だから。

Q：Apple II が欲しいという話が出てきたのは？

仁井谷：78 年に捕まって、尾道に帰ったときに、欲しい。

Q：じゃ、警察関連の人が社長をやってる会社にいるときに……。

仁井谷：に勤めてる間ですね。自分の遊び道具ですよね。

Q：そこはちょっと僕、伺いたかったんですけど、尾道に帰られて、コンピューターが欲しいっていうのがちょっと意外なんですけど。何でコンピューターなのかなっていうのが。Mac なのか、Apple なのかなっていうのが。

仁井谷：いやいや、当時 TRS と Apple II と PET しかないんで。マイコンというのは。

Q：コンピューターが欲しいっていう、もともとコンピューター、大学入られたときから関心があった？

仁井谷：当時、マイコン出た当時は、みんなマイコン欲しいと思ってたんで。そらもう、それが好きな人はそれしか考えてないですね。無線系の人とか、理系の人は大体もう、マイコ

ン欲しいは普通ですよね。

Q：マイコン。何かばかなこと聞くなって顔されたんですけど、やっぱりそれはもう。

仁井谷：それは、算数系のセンシティブなメンバーはみんなそうじゃないかな。一番初めに食い付いてるんで。それは孫さんのとこもひっくるめてそうじゃないかな。彼らも多分マイコン世代だと思うんで。最初に食い付いたメンバー。いわゆる、業界、業界で最先端のテクノロジーを求めるじゃないですか。それはマイコンが最先端だったですよ。

皆さん、今、Apple だったら Apple の iPhone 買うじゃないですか。それと同じだよ。新しいやつ出たら買う。それ、マイコン出たら買う。もうそんだけですよ。それに一番興味があるんですよ。最先端技術というかですね。数学系にとって。そしたら、それはもう一番欲しいわけです、無条件で。だから、新しい iPhone が出たっていう感覚？　真っ先に手に取りたいでしょ？

Q：すいません。例えば、Apple II に行く前に、例えばプログラミング電卓だとか何か、もうちょっと。

仁井谷：いや、そんなのかったるいじゃないですか。そういうのは、もうかったるいことはそもそもしたくない。無条件にしたくないんだよ。

Q：でも今おっしゃったように、みんなそういうのもあるんだよと。プログラミング電卓に行かれた方もいますよね。

仁井谷：だからそう。あれは駄目なんです。だから、そういうかったるいのはもう無条件で駄目です。もう、はなからしない。かったるいことは全部嫌。組み立て系が嫌いなんですよ。あれ、ほぼ僕にとって組み立て系なんで。アセンブル系ですよね。

Q：ちなみに、Apple II が欲しいってなったときに、例えば当時、広島大学とかの理系のご友人とかも結構何人か買われてたとか、そういう状況があったんですか。

仁井谷：それはもう別世界だし、だからずっと一匹狼だから、しかも 7 年いるでしょ。みんな 4 年でいなくなってるから、そもそも友達がいないわけですよ。高校時代の友達も、大学行った途端に、もう三原の友達もほぼ友達じゃないわけですよ。

Q：そうですねえ。

仁井谷：そもそも会話が通じないんで。僕、いろんな人と会話が通じないんです。だからずっと 1 人で生きてるんで。僕と同じ話をしたい人が横にいないんで。そういう意味では、お友達、ほぼいないです。

Q：節目、節目で大きく変わられてますものね。そうやって三原から広島市内へ。

仁井谷：そうそう。自分の環境が変わるから、友達がゼロからスタートで。今みたくこの話したりしたら、もう受け止める人がいないから、「あんたの話、聞きたくない」という言う人が多いからしないよね。だから友達いないです。

Q：マイコンの情報はどういうふうに得られていたのでしょうか。

仁井谷：それはマイコン誌ですよね。例えば「マイコン BASIC マガジン」とか、「アスキー」とか、「I/O」とかなんで、そこら辺からですね。それは毎号買いあさって、昔は全部そろえてたんだけど、全部消えちゃった。ほんとは全部あったんです。

Q：じゃ、Apple II を買う前に、マイコンの情報誌を読まれてた？

仁井谷：それはもう無条件ですよ。だから、さっき言った、パソコンの会社も、それが普通の書店よりも 2～3 日早めに入るから、その、2～3 日早めに売るということが、お客さんをそもそも呼ぶんですよ。
　だから、最初、「アスキー」を 10 冊売ってたのが、そのうち 100 冊も 200 冊にもなる。そんだけ発売日にお客さんが来るわけです。そんだけ売り上げがあがるんで。もう、それが商売だったんで。だから、本を買うのは当たり前です。もう、読んでなかったら、そら、Apple II を買うとかなんないんで。だから、本を買ってる人が Apple II を買うんで。買ってない人が買うはあり得ないんで。

Q：いつごろから買ってらしたんですか。そんな雑誌というのは。

仁井谷：それは記憶にないけども。多分、パクられる前から読んでたんじゃないのかな。出たし。当時は大型量販店にパソコン、マイコンを置いてるわけですよ。そしたら、本に書いてあるプログラムを BASIC で打ち込んで、「あ、動いた」とかやるんです。それが今は絶対できないけども、当時は触らせてくれたし。現場にいるおっちゃんもそもそも分かんないんで、放置してある。

Q：そうでしたね（笑）。

仁井谷：「訳分かんないなあ」って。

Q：自分もそうやっていじったクチなんで。

仁井谷：でしょう？　だから、店が開く前に、もう 4〜5 人たむろって、「真っ先に俺、あれを作るぞ」とか言って。先に触ったら、もう一日中やってるわけですよ。それが許された時代？　今は絶対駄目ですよね。もう 5 分で、「いなくなれ！」って。邪魔とか言って。

Q：そんなことまではないかと（笑）。

仁井谷：冗談です。

Q：でも、広島のどこら辺ですか、そのお店って。

仁井谷：当時、第一家電とか何とか。

Q：第一家電ですか。今どこら辺だろう。

仁井谷：名前はちょっともう、今は違う名前になってるんですね。

Q：何だろう。広島だからデオデオ系ですかね。

仁井谷：ああ、だからデオデオになったんですね。デオデオの前ですね。デオデオの前に第一家電か何か、そういう名前だったの。それも忘れた。

Q：っていうのは、僕、広島、今年たまたま仕事で行ったんで、そのときに確か。

仁井谷：確かにデオデオですよ。今、デオデオの名前、いろんなとこに合併して、ベスト電器とかと合併して、デオデオって名前に。

Q：広島の市内の真ん中に……。

仁井谷：真ん中です。

Q：家電量販店あるじゃないですか。ああいうところにいらしたのかなあと。

仁井谷：そう、そこです。

Q：三越とかある辺りですか。

仁井谷：そうそうそうそう。もう広島で大繁華街です。そこです。

Q：あそこに。

仁井谷：一番大きい店だから、一番大きい店、パソコンが一番置いてあるから、当然みんなそこにドンと行ってると、そこはもうみんな仲間ですよ。そこをベースに会社ができてるわけです。彼ら、パソコンオタクとゲーセンオタクですね。この2つを基盤にコンパイルっていうのができてるんだよ。その仲間なんです。

Q：それは、すいません。もう一回、僕の聞き方が悪いんだけど、時期的にいうと、それがまだ広電にいらしたころですか。それとももう尾道からあらためて出てきたときにそういう、どちらの状況なんですか。どっちの時期なんですか。

仁井谷：それは多分、パクられる前にもそれはやってたんだと思うね。

Q：広電にいたころに早く始められてた？

仁井谷：そうです。じゃないとApple II買うってならないんじゃないですか。

Q：入ってですね。

仁井谷：多分、買いたい、買いたいと思ってて、出てきたときに、お前、要するに、多分親もそれが仕事になると思ったから、要するに、親は投資だと思ったんですね。ここに投資しとけばなるぞと。で、読みどおりですね。おふくろは、「司法書士になれ」と言って、司法書士の勉強の本をドサッと、全部買ってきたんですよ。すぐ勝手に買うタイプなんで。で、僕、今度それを無視して。

Q：いやあ、それはすごいですね。

仁井谷：まあ、そういうタイプ。

Q：買ってきちゃうんですか。

仁井谷：全部。小学校でもそうですよ。「自由自在」だとか全部買ってきますよ。そんな親、見たことないです？　すぐ押し付けたりする？

Q：いやあ、想像つかないですね。

仁井谷：で、今度僕は、それを一切無視するんですよ。何回もやって、こんな……。

Q：さっきのカレーじゃないけど。カレーとか煮魚とか。おかしいですね。

仁井谷：いや、本人、大好きだから、煮魚とかイカ、タコとかね。本人の大好きなもんを作るんだよ。僕は「嫌いだあ」とか言って。いつもバトルやってました。

Q：さっき、ゲーセンとマイコン仲間ってお話が出てましたけど。

仁井谷：はいはいはい。

Q：じゃ、この第一家電に通ってるころに、ゲーセンのほうにも。

仁井谷：いやいや。だから、そのメンバーが、同じやつがいるわけだよ。

Q：メンバーがゲーセン好きということですか。

仁井谷：ゲーセンをやりつつもパソコンをやるやからがいる。いろんな種類がいるわけだよ。

Q：仁井谷さんご本人は違うと。

仁井谷：僕はちょっとスタンスを置いてるんで。

Q：あいつらはゲームしたい、僕はコンピューターを触りたいんだっていう人が同居する場だったっていうことですよね。

仁井谷：いや、1人で両方兼ねてるやつがいるんです。ゲーセン大好きだし、パソコンも好き。普通は分かれてるんですよ。

Q：ゲーセンも、パソコンも好きだしっていうのが。

仁井谷：1 人で、全部持ってる。

Q：分かれてるのが普通なんですね。その辺の状況が分からないので。

仁井谷：1 つの趣味をやり遂げるの、大変じゃないですか。知ってます？　ゲーセンオタクは、基本的には自分で、市内に 5～6 カ所あるんですね、店が。そしたら、私が一番、1 等賞だろうって、全部の店に自分の名前を。

Q：ああ、分かりました。ハイスコアボードのランキングを全部塗り替えてくんですね。

仁井谷：それを毎日やってるわけですよ。

Q：分かります、分かります。

仁井谷：そしたらこっち、打ち込んでる時間ない。だから時間の問題だから、無理なんです。

Q：なるほど。要するに、両立ができないっていう。

仁井谷：そうそうそう。

Q：両立不可能な趣味ですね。

仁井谷：多分、両方やってる子は、1 つの店で、その子はナムコしかやらない。ナムコの、この店だけやる。だからできるんで。そういうやからが 1 人おる。

Q：ゲームやるやつはもう、ゲーセン。

仁井谷：ゲーセン。どっちかといえば、それはバカイんですよ。算数、バリバリじゃないんですよ。経験主義者なんです。

Q：ゲームはこれが面白いっていうか、これが良かったとか。

仁井谷：パソコン好きはどっちかというと、算数オタクなんで。そこは大体両立しないんです。思考が違うんで。

Q：半々ぐらいですか。ゲームオタクのほうが多そうなイメージなんです？　そうでもないですか。

仁井谷：何です？

Q：当時、第一家電の辺りにそうやって集まってくる連中は。

仁井谷：いやいやいや、それはもう、どっちか、算数好きな子だから、当然。そのゲーセン野郎はほとんどいないわけです。だから、10人いたら1人ゲーセン野郎が、それ、要するに半分ゲーセン野郎？　それだけです。ちょっと思考が違うんで。

Q：パソコン好き、マイコン好きな人がそういうふうに、ほんとに集まってきてて。

仁井谷：それはもう算数好きです。クラスで算数はトップクラスだと、学校でトップクラスだと。

Q：変な言い方ですけど、仁井谷さんとお話が合ったんじゃないですか。そうでもないんですか。

仁井谷：うん？　お話？

Q：お話が、要するに算数が好き、数学が好き、コンピューターが好き。

仁井谷：お話じゃなくて、単にグループだから。グループだって、みんなグループじゃなくて、そこに集まってる、単にグループであって、誰も組織してないんで。だけども、パソコンを売る会社にみんなが寄ってくるから、そこを今度は僕のほうが。当時、なかなか情報誌がないから、「POPCOM」という、自分で勝手に作った情報誌を作って、最高1000部ぐらい作ったのかな、よく覚えてないけども、通販とかやって、それを2～3年やってましたよ。

Q：個人通販？

仁井谷：「ポピュラーコンピューター」っていう名前の「POPCOM」。その後、有名誌のほうから「POPCOM」が出るんですけども。パクられたっていう。

Q：ああ、そうですね。

仁井谷：文句を言ったんだけど、通じなかったんだよ。むかつきましたけどね。商標取りたかったみたいな。それで全国に知られてたし。あと何だろう。要するに、自分とこでゲーム作って、自分とこでそういう情報誌出してみたとこで、パソコンのショップの中ではちょっと有名というか、仁井谷がいるらしいみたいな話はちらっと出てたみたいですね。それくらいだな。それ以上でも何でもない。それからコンパイル作ったからね。

## コンピューターでゲームを作る

Q：先ほどから話が行ったり来たりであれなんですけど、尾道に帰って、お母さまは司法書士の勉強を、司法書士になってほしいなあと思われたのと、仁井谷さんのお考え、ご自身はコンピューターをやりたい。コンピューターを買いたい。

仁井谷：いや、それは、コンピューターやりたいということは通じて、おやじは買ってくれたんでしょうね。でも、尾道にいると息苦しいから、水が合ってないんですよ。やっぱり広島に行こうって、プイッと家出しちゃいましたよね。

Q：コンピューター持って。

仁井谷：コンピューターは僕のおもちゃ。唯一のおもちゃです。それで、広島へ出て、広島で真っ先にさっき言った「ボウリングゲーム」と、それから「オクトパスフォール」かな。その 2 つのゲームを作って。でもゲーム作るときには、燃え尽き症候群なっちゃって、やり遂げたらもうファーッと 1～2 カ月、やっぱりすごい精神です。基本的に 100 点じゃなきゃいけないんで。99 点じゃ動かないんですね。バグあったらすぐ動かないんで。普通、なかなかそういう仕事ないでしょ？　もう、プログラマーって 100 点じゃなきゃいけないんで。

Q：エラーが出たら直さなきゃいけない（笑）。

仁井谷：そうそう。普通の仕事は 90 点でオーケーよ。70 点でもオーケーじゃないですか。100 点じゃなきゃいけないんで、燃え尽き症候群が起きちゃうんですね。やり遂げたらね、1～2 カ月なーんもないっていうやつね。それを経験しましたね。

Q：あと、社名の由来はもうそのまま、コンピューター用語っていうことでよろしいんですか。コンパイルって。

仁井谷：もう一つあるのは、コンパイルっていうのを辞典で調べたら、エディットと同じ意味を見つけたんですね。編集するという意味。じゃ、その A という仕事、B という仕事、

C、D という仕事、違う仕事を編集するという意味だよな。そういう、いろんな仕事をやりたいっていうのがあったから。
よく言うんだけど、別にコンピューターやりたいからコンピューターやったんじゃなくて、算数の延長上なので、それ以上じゃないんですよ。コンピューターを使いたいんじゃなくって、答えが早く出したい？　ほんとは、プログラマーはよく言うんだけど、ほんとは楽したいんですよ。楽したいためにすんげえ苦労するんですね。何でかよく分かんないんだけど。

Q：損して得取る感じですよね。先に苦労して、後の処理を楽にする。

仁井谷：そうそうそうそう。だから、今の現状、そういうことかなあと思うんですね。いろいろ苦労したことが、いろんな成果出して、いろんな仕事につながってきてお金になったりしてるかなあと思う。あるいは、こうやって皆さんにインタビューしてもらってるのはそういうことかなあと思うんですけど。

Q：それで、何か細かいことばっかどうしても聞いちゃうんですけど、コンピューター、計算のためにコンピューター、算数の延長のコンピューターとゲームっていうのはちょっとまだ結び付かないんでけど。

仁井谷：それは、目の前の仕事。だから、いろいろな仕事ある前で、自分はコンパイルっていう会社作って、取りあえずコンピューター絡みをやってるときに、売り上げが上がんないと。そしたら、たまたまアスキーとセガさんの仕事が舞い込んで、ゲームの仕事、たまたまあったわけであって。ゲームがしたい、したい、したいっていうわけじゃなくて、自分の今の持ってる能力でいえば、Apple II は使い道がゲーム作るしかないからゲーム作ったわけであって、取りあえず、じゃ、ゲーム作ろうかみたいな話で。ハイハイハイというわけじゃなくて。仕事ありつこうと思ったら、目の前に自分の適切な、コンピューター絡みの仕事が目の前にあったから、「はい」って手を挙げたぐらいで、大好きとかじゃないです。嫌いではないけども、もう大好き、大好きで、これがあれば人生大丈夫っていうことじゃない。

Q：そういう意味では、コンピューターがお好き。

仁井谷：その前に、言うのを忘れてましたけど、20 代は大学に 7 年行ってたじゃないですか。比較的時間があるんですよ。時間がある半日、12 時間ぐらいギター、10 年間ぐらい。それはもう、ギターを楽曲入りというか、歌いながらガンガンやってました。当時のアパートだから、多分近所中、2～3 軒先まで聞こえてたと思います。全然クレーム、当時は来なかった。今は絶対来ると思うけど。当時、一切来なかった。下で聞こえてたでしょうね。そ

の 10 年間、12 時間ってなかなかないでしょう。

Q：そうですね。

仁井谷：だから、ギターはそこそこ。一応、スタジオミュージシャン程度はできるかもしれないですね。もう指は今は動かないけど、当時はちゃんと動いたんで。

Q：やっぱ音楽って、どうしても広島はロックとかそういうの、フォークとかそういうのっていうので皆さん……関係ないですか。

仁井谷：いや、それは僕、一匹狼だし、そういう組織に入ってないから、それは。プロになりたいなあとは思ってたけど、なるチャンスはなかったです。そこに行ってないから。フォークソング村とかあったんですけど、そこに行ってなくて。そこはやっぱり……何か人の村に行くのはなかなか苦手ですよね。自分でグループ作りたいっていう。

Q：何か、当時の雰囲気が、やっぱり広島で音楽やるっていう雰囲気が結構あったのかなあって。

仁井谷：その辺はなくって、恐らく、フォークソングのはしりのときに、みんなギターなしで、そこにわれわれも走ったのかな、いう程度ですよね。

Q：僕、あまり自分の話しちゃいけないんですけど、自分の研究でずっとそういうコンテンツとかビジネスとかの研究をやっていて。そういう音楽の産業の話を聞くと、まさにその後のフォーク、ロックが広島で盛り上がる、ライブハウスでいろんな、修道大の人たちが来る、ああいう、だからそういう時代雰囲気だったのかなあというのを勝手に思っただけで。

仁井谷：そこには行ってないんですよ。それはもう全国一斉に、フォークソンググループがあったときに、フォークソングやり始めたのはたくさんいると思うんだよ。その流れですよ。

Q：広島だからではなく？

仁井谷：じゃなくて、全国レベル。

Q：全国レベルっていうことですね。ここで一旦切りますか。

仁井谷：はい。

Q：じゃ、一旦。

本内容は文化庁委託事業「平成 29 年度メディア芸術連携促進事業」『ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業』で実施した内容となります。

メディア芸術連携促進事業
連携共同事業

# 仁井谷正充第1回インタビュー後半：コンパイルの創業

生稲 史彦
井上 明人
鴫原 盛之
山口 翔太郎

IIR Working Paper WP#18-09

2018年2月

# Masamitsu Niitani, Oral History (1st, 1): Arithmetic and Computer

Ikuine, Fumihiko
Inoue, Akito
Shigihara, Morihiro
Yamaguchi, Shotaro

ゲーム産業生成における
イノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業
EMERGENCE of Industry,
An Oral Historical Research Project focusing on Game Industry

# 仁井谷正充第１回インタビュー後半：コンパイルの創業

生稲　史彦
井上　明人
鴫原　盛之
山口　翔太郎

# Masamitsu Niitani, Oral History (1st, 2): The Foundation of “COMPILE”

Ikuine, Fumihiko
Inoue, Akito
Shigihara, Morihiro
Yamaguchi, Shotaro

## 目次


アーバン電子：マイコンの情報誌をつくる 3

コンパイルを創業、ゲーム作りを始める 12

アスキー、セガとの関係のきっかけ 21

ゲームの開発期間 26

急成長の要因 36

“コンパイル”ブランドの確立 41

優秀な人材がコンパイルに集まる 46

## アーバン電子：マイコンの情報誌をつくる

Q：今回はコンパイルっていう会社を作られる前後ぐらいまで、お話ができればうれしいなあと思いましたので、当時の広島のマイコン文化の辺りも少し、またあらためて、重複しちゃうんですけど伺いたいなあと思いまして。広島に出られて印刷会社に入って、入られながらコンピューター使ってらっしゃったっていう部分でよろしいですか。

仁井谷：恐らく、パクられる前から出入りしてたと思うんです。だから、そこの記憶が定かじゃないんだけれども、マイコンブームの、ネットで調べれば分かるんだけど、多分 75 年とか 76 年、77 年にいろいろあったと思うんで、多分そこから、最初のころから、TK-80 が始まるのかな。TK-80 の出だしのころからちらちら。あれは作り上げるタイプだから、TK-80 が欲しいとは 1 度も思わなかったんで。

Q：ユーザーが組み立てなきゃいけないものでしたね。

仁井谷：組み立てるもの駄目なんで、PET とか TRS‐80 とか Apple II が出て、あれは欲しいよな。でも高いよなあ。給料が 15 円万前後のときに、少なくても 30 万円かかりますからね。30 万円って 2 カ月分だから、どうだべと思って。そこら辺からですよね。だから、大型店へ暇なときに行って、朝から晩まで、そこの近所中の子どもたちと友達になりますよね。そんな感じかなあ。もう、誰がどれを取るかですよね。みんな好きなのを選んで、僕は Apple II、僕は PET みたいなね。それぞれ好みがあるわけですよ。

Q：子どもっていうのは、どのぐらいの年齢の幅を。

仁井谷：基本的には、当時、賢い子だったら小学生の高学年から中高生ですよね。まあまあ暇な 20 代もいますよね。

Q：その辺りじゃ年齢低いですね。僕、もうちょっと。高校生、大学生かなあと思ったんですけど。そこら辺に集まってくる人。

仁井谷：大学生、来ないですよ。基本的には中高ですよ。大学生はもう、それよりも女の子とかそっちのほうが忙しいんですね。だから、そこに目覚める前みたいな。中高生はそうじゃないですか。まだチャンスがない。大学生はチャンスがあるからそっちのほうが忙しい。要するにこれに全部。もう、彼らはこれに全部だから。24 時間、365 日、もうパソコンだから。女の子がいると邪魔ですよ、そら。逆に怒られちゃうね。おたくは嫌い。当時はおたくという言葉はなかったけど。

だから、ほぼ中高生が中心ですよ。ちょっと暇な大人。20 代のやっぱり電波系というか

無線系。組み立て好きな、CQ、アマチュア無線が好きな人っていますからね。どっちかですよね。だから、算数好きか、電波好きか、電波人間ぐらいですね。

そこがみんな社交場になって、顔なじみになる。大体同じメンバーが来ますからね。ほぼ友達になりますね。都内は多分、もうちょっと人数も多いし派閥もあるんだろうし、グループが A グループ、B グループ、C グループなんかのように、広島はもう 1 グループしかないので。別にグループが無駄に結成されたわけじゃないけど、みんな知り合い？　それが A チーム、B チームになってないんで。みんな 1 つのチームみたいな。だから、広島のパソコン仲間というくくりで、大体みんな知り合いですね、情報交換する。

ほんとは当時、マイコンって言うんだよね。パソコンっていう言葉はなかった。マイコンって言う。「私のコンピューター」が最初で。パソコンって作ったの、多分 NEC が作ったんだよね。パソコンっていう言葉。どこが作ったのか知らないけど、誰か作ったんです。それが、何でマイコンからパソコンになったのか知らないけど。

Q：多分、テレビ CM でパソコンって言い出したからですかね。

仁井谷：そういう流れだったんです。

Q：ちなみに人数的にはどのぐらいいらっしゃったんですか。

仁井谷：いやもう、10 人、20 人、30 人、出入りするからあれだけど。でも 50 人以上じゃないでしょ。だから、中高生とせいぜい 20 人前後じゃない？　その幅広げると 30 人から 50 人だと思います。

Q：その中で、大人は仁井谷さんをはじめ、数人ぐらいという感じということですかねえ。

仁井谷：いやいやいや、大人はべったりいないから、ちょこっと来てちょこっと。だから、具体的に見えない。ずーっといるのは中高生、暇だから。それしかないんだから、ベターっとくっ付いてる。大人は、ちょっと買い物の都合とか、奥さんの目を盗んで来るとか、だからそんなに時間は取れない。その違いです。

Q：出入りしながら。

仁井谷：そうそうそう。

Q：そのコミュニティの子たちと、仁井谷さんはもうパソコン仲間として認められて仲良くなったということ？

仁井谷：いや、それは、最初はただ単に知り合いだったけども、僕がパソコンを売るお店に入った途端に、僕を中心にグループが形成されたわけです。軸になるわけです。

Q：そうか。みんな最初は平等だったのが、あの人は社長だって……。

仁井谷：いや、社長じゃなくて営業系なんで。僕は営業をやらせてもらってるから、要するに、本が 2 日前に来るから、みんな新しいのが欲しいから、発売日に買いに来るわけですよ。だから、最初 10 冊が 200 冊になる間に、広島中のパソコン好きな人と顔なじみになるわけですね。そうすると、僕を軸に情報がやり取りされたら、そこをベースに、さっき言った、自分で作ったパソコン雑誌を作っちゃうわけですよ。「POPCOM」というね。だから、僕が編集してるから、僕はそもそもが小学校時代に、これもまた変なんだけど、僕は何だっけ。もう忘れたんだけど、多分、新聞部があって、僕は数学部か分かんないけど、そこにいて、当時あり得ないんだけど、数学部と新聞部が合併して（笑）。変な男なんです、だから。世間常識をすぐ取っ払って自分でやる。合併して、学級新聞を勝手に作ってた、僕。そういうの好きだった。もともと算数系だったのに、何でか知らん合併して、それで自分がさっさと。

　そんな経験もあるから、だからさっき言った、パソコンの会社で情報交換があんまりないから、自分たちで BASIC が作ったプログラムを発表するとか、いろんな情報を、皆さんの言いたい情報を書いて発信するとかやると、そこそこ通販とかで売れたんで、それをやりたいと。1000 部ぐらい売れたかなっていう意識ですよね。

Q：それは毎号 1000 部ぐらい売れたんですか。

仁井谷：そうです。2 カ月に一遍ぐらい発行して。それ、ロハというか、ただ働きで。自分の趣味でやっていて。でもそれは会社で売るみたいな。そこはいとわずやるタイプなんで。自分の趣味みたいなもんだから。

Q：その通販されるに当たっての宣伝をマイコン雑誌に載せたっていうことですよね。

仁井谷：そう。マイコン雑誌に。

Q：為替で振り込んでくださいみたいな。もしくは現金書留とかで。

仁井谷：そうそう。1 ページ、アーバン電子のページがあって、そこに売ってる商品、ずらずら並べ、そん中にそれも載っけて。それでもみんな、情報を知りたい時代だからそこそこ

売れたんですよね。

Q：為替か何かでお金振り込んで、その送られてきたのを、入金確認したら、カセットテープにデータをダビングして。

仁井谷：いや違う。本だから。

Q：本だけですか。

仁井谷：本です。

Q：情報誌なんですね。

仁井谷：情報誌。今でいう同人誌みたいなもの。

Q：同人、つまり冊子だけということですね。

仁井谷：そう、冊子だけ。

Q：何か、マイコン雑誌の中で同人誌の広告が入る、何か入れ子構造になってますよね。雑誌の中に雑誌みたいな。面白いですね。

仁井谷：だけど、みんな情報がないんですよ。だから、パソコン雑誌に書いてある情報とは違う情報が欲しい。その情報がないわけだから、じゃ、こんなやり方があるよっていうのは買ってもらえる。

Q：商業誌にない情報を売っていた。

仁井谷：ですね。自分たちが口コミで言いよるような話を取りあえず入れ込んで、いわゆる、ある意味掲示板みたいな、今、Q&Aみたいな掲示板があるじゃないですか。そのペーパー版みたいな、ほんとはそうじゃないけど、それに近いような。

Q：まあそうですね。はてなダイアリーみたいなやつ、Q&Aを紙でやってる。

仁井谷：そうそう。

Q：具体的にどんな、それこそ情報なんですか。やり取りされるのって。

仁井谷：ただ単に、僕、こんなの作ってみましたよ、例えば、自分でチップ作って、こんなん作ってみましたとか、プログラムでこんなん作ってみましたとか、そんな感じですよね。だから、自分の発表の場みたいな。

Q：別にゲームに限らず、何か方程式が解けるプログラムとか、そんな感じの？

仁井谷：そうそうそう。ゲームとか関係なしに。BASIC で。そもそも BASIC が分かんないから、BASIC でのプログラムってのはこんなふうになるよっていうことです。やり方ですよね。

Q：レクチャーみたいなのもあるんですか、一部には。

仁井谷：そうそうそう。僕がそれ書いてたんで。いろんなペンネームを付けて、いろんなことを。ただ単に漫画を描いたりとか、もう同人誌ですよ、要するに。だからパソコン系の同人誌。みんなが書きたいことを、さっきのいろんな方にお願いして、「書いてね」、「書いてね」でかき集めて、それを出すみたいな。同人誌みたいなもんですよ。

Q：全部広島発の全国区で。

仁井谷：全国区で売ってた。

Q：さっき勘違いしちゃいましたけど、テープっていう話をしたのは、ハドソンさんがそれを当時よくやってたので、デービーソフトとか。

仁井谷：それはゲームのでしょ？

Q：ええ、ゲームのですね。同じかなあと思って聞いちゃったんです。

仁井谷：いやいや、それはゲームじゃなくって、情報誌です。

Q：あくまで情報誌っていうことですね。

仁井谷：それは、ひょっとしたらファルコムに行かれるといいかもしれない。ファルコムの加藤さんもそういうことやってたんで。

Q：はい。

仁井谷 : Apple II の時代ですね。そこと同じようなの。全国的にそういう空気だったの、要するに。みんなが情報足りないなあっていうのがあるから、食いつくんですよ。みんな欲しい。

Q：情報が欲しい人ですよね。ネットがないから。情報が限られてるわけですから。

仁井谷：そうそう。出したげようって。そしたら食いつきがあるから。

Q：僕、微妙にかぶってるんで多少は分かるんだけど、でもやっぱり分からないところがあって。商業誌はある程度あるわけですよね。それこそ、さっき言った「アスキー」だとか「I/O」だとか「ベーマガ」だとか。だけど……。

仁井谷 : あれよりももうちょっと小世話な、ちょっとしたノウハウ？　キーボードがクチッとなったら、それ、どうしたらいいとか（笑）。

Q：そういう、ほんとにユーザーとして……。

仁井谷：そうそう。ユーザーとして、ちょっとした疑問とちょっとした解決とかがあるじゃないですか。そこを懇切丁寧に捉える。今でいう YouTube と同じですよ。たかだかみたいなとこやってるじゃないですか。

Q：ありますね。

仁井谷：コーヒーの入れ方みたいな（笑）。あの程度ですよ。それがずらずら、各ユーザーの、自分のそれなりのノウハウを書き連ねた。それはそれで読みたいんです。

Q：そうですね。欲しい人はいますよね。

仁井谷：やっぱりコーヒー飲みたいとき、動画調べるでしょ？

Q：はい。包丁の研ぎ方とか。

仁井谷：そうそう、それそれ。それが書いてあるんです。いつも雑誌に書いてないから。

Q：なるほど、なるほど。それはアーバン電子に入られてからそういうのは全部始められたんですか。

仁井谷：そうそうそう。それについて、多分そうだと思うね。だって、やったって許しなんかないでしょ。アーバン電子で毎月広告出してるから、そこに 1 行か 2 行載っければいいんだよ。自分だからでかくして。僕が原稿も作ってたんで。へへって自分の好きなようにやってたから。

Q：後でちょっとまた機会があったら国会図書館へ行って見てきます。アーバン電子の広告、絶対出てくると思うんで。

仁井谷：そうですね。

Q：恐らく「月刊マイコン」とか何かひっくり返せば。

仁井谷：その中に「POPCOM」は残ってるっていううわさも聞いたことあるの。

Q：同人のやつがですか？

仁井谷：うん。残ってるかもしんない。

Q：ちょっと見てきます。話を戻すと、広告を自由に作って。

仁井谷：いやいや、社長がそもそも分かってないから、社長は営業についてほぼ僕任せだったの。途中から、路線が違うから別の営業の男が来て、そっち主体に動くから、「あ、俺いらないんだ」と。それもあるんだよね。多分行き違いがあって、「もうこいつ、自分の言うこと聞かないし」って、それもあったんでしょうね、いろいろ。言うこと聞かないんでね。誰の言うことも聞かないんで。てこでも言うこと聞かない。

Q：前の、広島に戻ってこられて、それこそ市内に戻ってこられて、それで印刷会社の後、アーバン電子に入られたきっかけみたいのも少しお聞きしていいですか。

仁井谷：それはさっきのネットワーク。要するに、その社長さんのお友達がいらっしゃって、その人とパソコン仲間で知り合いだったんですね。時々、いろいろ交流してたんで、「何かあそこ、パソコン売る会社ができたんだけど、4 人いて、誰もパソコン知らないんだよ」っ

て。「じゃ、僕、印刷会社よりそこが良さそうだから、そこ行きたい」とか。「じゃ、言っとくよ」、「おいで」、「じゃ、行く」みたいな。それでトントントンといったんです。で、トントンといったら、誰も知らないから、僕中心に営業をやらざるを得なくて、情報を知らないから何仕入れていいかも分かんないわけで、「じゃ、これ仕入れましょう」って社長に言って、ハード系入れてもらう、本は自分の戦略で、本を早く、たくさんたくさん。要するに、10 冊売れたら、次 15 冊にして、売れた。20 冊にしてって、どんどん増やしていって、それで客も増えて、売り上げも上がってった、いう流れです。

Q：でも、そうやって僕、全然アーバン電子が分からないのであれなんですけど、何で「アーバン電子」だったんですか、その状態で。仁井谷さんが入られる前の。

仁井谷：それは当時、銀行系がアーバンっていう言葉を使いたがったんですね。だから、当時の会社名、アーバンって増えてると思います。流行語なんですよ。

Q：ああ、トレンドだった。

仁井谷：だって、今だって何だ？　IT とか……。

Q：はい、そうですね。ドットコムとか。

仁井谷：そうそうそう。そういうはやり言葉です。だから、当時はアーバンっていうのがはやりだったんです。だからアーバン電子。電気じゃなくて電子。それはエレクトリック。電子もはやり。電気はその前のはやり？　要するに、ソフト系に近いときは電子みたいな。コンピューター系は電子。家電系は電気みたいな。だから、それははやり言葉ですよ。アーバン電子っていうのは。

Q：作られていて、でもパソコン、そういう名前で作られていたのに、パソコンに詳しい方はいない。

仁井谷：それは、その方が……。いや、今どき資本家って大体そうでしょ。時流にお金は出すけど、本人は知らない。ありがちな、そのパターンの典型じゃないですか。しかも 2 世だしね。社長の 2 世なんです。

Q：ご子息ですね。

仁井谷：だから、ボンボンだから、自分の仕事をしたいわけですよ。どっちかというと、釘

屋さんだったんですね。釘で倉庫があって、それはそれでもうかってたんだけど、自分が2世だから、自分が仕事を持ちたいわけです。だからアーバン電子と。世の中の典型的な流れで。だけど知らない、無知なわけです、そこは。

Q：2代目なんで、なるほど。自分で新しい事業を起こしたけども（笑）。

仁井谷：ボンボンなんです。そういう意味じゃ、後で撤退してますよね。結局、倉庫で。倉庫って何もいらない。土地と建物があれば儲かんだよ。

Q：そうですね。

仁井谷：もうそんだけだよ。取りあえずお金入る。

Q：そうですよね。持ってるものがいいんでしょうね。

仁井谷：それ、楽でしょ？　アーバン電子だったら、人間関係でぐしゃぐしゃいつもするんだよ。それ、つらいでしょ？

Q：はやりで作って、会社を作ってみたけど、何やったらいいか分かんない。

仁井谷：そうそうそう。右から左は分かるんだけど、それ以上分かんない。じゃ、これは売れそうだから100個売ろう。売れた。次は、とか、そこは分かる。それ以上分かんないんだよ。

Q：逆にいうと、もし、たらればで、仁井谷さんが入られなかったら、そんなに続かなかったでしょうと思う。もうその時点で。

仁井谷：続かないと思います。でも、伸び盛りのときは何でも取りあえずいくんですよ。というのは、さっき言った量販店が対応できなかったんです。だから、専門店が対応できた時代。だけども、結局プライスの問題になったら量販店が勝つから、そんときには専門店がなくなるわけです。だから、そこまでの命だったんです、専門店はね。そういった専門店の中で、どんどんソフトハウスに変わっていくわけです。それがハドソンとかファルコムとか。そこは残って、なかったとこは全部なくなっている、全国的にいうと。

Q：そうですね、確かにおっしゃるとおりですね。ハドソンの場合、違うのは、別に否定するわけじゃないですけど、ご存じだった人が自分で会社を作ってるからそうなりますけど、

ハドソンの場合には。

仁井谷：何しろファルコムさんは、もともとは大型コンピューター店にいらっしゃったみたいで、そこからの独立なんで。

Q：そこに、じゃ、もう渡りに船って入られたわけですね。

仁井谷：そうそうそう。だから、溺れる者はわらをつかんだんですよ。

Q：そういうことですね。

仁井谷：わらが大木だったんです。

Q：わらがとっても太かったわけですね。

仁井谷：そうそうそう。

Q：それで、商材は選んでくれる、広告はしてくれるし、人は集めてくれる。

仁井谷：だからもうラッキーで、やりたい、やりたい、へへへってやってたら、そしたら社長が嫌がって、「こいつに好き勝手やらしたくない」って、別の営業マンが来て。「うん？　俺いらないの？」って空気が出てきて、「じゃ、辞めるべえ」って。多分、社長も「しめしめ」と。

## コンパイルを創業、ゲーム作りを始める

Q：じゃ、コンパイルのときのメンバーっていうんですか、創業メンバーは何人ですか。

仁井谷：それは僕１人です。

Q：お１人ですか。

仁井谷：別にお金も手当ても。要するに、お金がいつもなしなしでスタートしてるんで。何もないんで。親が支援してくれてるぐらい。

Q：そのときのマイコン仲間を引っ張ってきて、「一緒にやるか！」っていうものでもない？

仁井谷：いやいや、仕事はもともとないんで。だから、アーバン時代に持ってるパソコン教室の講師の授業料で、そこそこ飯食っていけるかもという前提に、今度は付き合ってた会社さんからお仕事もらうみたいな、ソフトの仕事もらうみたいなことがスタートで。だけど、ソフトの作り方を知らないわけですよ。そもそも勉強もしてないし、ビジネスソフトの作り方もノウハウも、具体的なプログラムも、結果持ってないから、そこは正直いってできなかったですね。ちっちゃいプログラムはできんだけど、何か大量のデータベースみたいのをやるのはできなかったですね。そういう注文が来るんだけど、それはこなせなかった。ちっちゃい、ちょっとした計測器からデータ持って処理して、一応データを残すぐらいはできるけども、それ以上の大きなシステムは組めなかったですね。それは勉強してないんで。とにかくそれは素人だったんで。アマチュアですね、完全に。ゲームもアマチュアからスタートしたんで。

Q：当時、逆にいうと、あんまりソフトハウスとか、それこそいわゆる大手の IT 企業がなかったから、結構いろんな、こんなことできないかっていうのが来たっていうことですか。大きな案件が。

仁井谷：いやいや、そうじゃなくって、相手も、名前言っちゃうと広島アルミっていうとこなんだけども、そこの社長の息子さんがパソコンか好きで、パソコンで何かできるんじゃねえかってのをお試しでやるという。彼の予算の中での、ちょっと小遣い程度の予算で、ちょっとやらせてみるという程度ですよね。

それで少し成果が上がる？　それも 2 代目、3 代目だから、僕の成果みたいなね。僕の趣味の、僕の、それで成果があるかどうかっていう予算の中で動かせて、少しやってみたという程度ですね。でも、それが長続きしないし、それで次にドカンと、例えば、1 つのソフトで 10 万円、20 万円ならいいけど、次に 200 万円とか、1000 万円とかもらえるわけじゃないんで、20 万円じゃ飯も食えないじゃないですか、一カ月。それで 2〜3 カ月かかっちゃうわけですよ、ノウハウがないから。もともとあるものをちょこちょこ変えるのができるのならいいけど、20 万円で 2 カ月かかったらお金がないでしょ。ピーピーしてたら、ゲームの仕事は 200 万円だとか 500 万円と言われたら、ちょっと楽かなあと思ってやったら、なかなかそれも大変でしたね。

Q：ただ、失礼な言い方ですが、ゲームの仕事は割がいいっていうことなんですね、当時。

仁井谷：割がいいじゃなくって、目の前に仕事があるし、自分の給料が 20〜30 万円だと考えたら、200 万円だか 500 万円はでかそうだなと。儲かるかなと思ったし、別の言い方すると、それまでにも Apple II とかで、全世界でヒットしたらすぐ 100 万本とか売れてるから、仮に 1 ドル稼げたら 100 万本売れたら 1 億円じゃないですか。「これ、儲かんじゃねえ？」

って、その「儲かんじゃねえ？」いうのが、やっぱり動機ですね。好きとかじゃない。「儲かんじゃねえ？」ですよ、まず。

Q：食えそうだと。

仁井谷：そうそうそう。当たればラッキーみたいなね。それが原動力ですね。

Q：一番最初の、商品として作ったのは、この「N‐SUB」になるんですか。

仁井谷：多分、「ボーダーライン」と「N‐SUB」でいいと思うんですね。アスキーの後だと思うんですね。

Q：「N‐SUB」、「ボーダーライン」、あと「サファリハンティング」ですよね。

仁井谷：そうそうそう。その3つがセガから頂いた仕事なんで。

Q：もうこれ、まとめて3本作れって言われたんですか。

仁井谷：多分、2本で、プラス1本じゃないのかなあ。そういう記憶なんで。流れは全然記憶してないんですけど。2本と1本だと思う。多分、だって事務所で交渉して、部下もいないのに「やりまーす」と言ってるんで、ばかですよね。それで、さっきの仲間に、「君、やる？　50万円で」とかってさ。「でき上がったら50万円を払うから」って。

Q：いや、パブリッシャーさんですよね、一種の。

仁井谷：そうそうそう。

Q：作れる人、外注で的な。

仁井谷：そしたら彼らも、パソコンオタクで、やったこともないし、ゲームとかやってみたいし、「はーい！」とかみんな言って、必死でやるわけですよ。それで納品したみたいな、そんな感じです。

Q：で、それでもできちゃうんですね。すごいなあ。

仁井谷：うん。できちゃうんです。

Q：皆さんすごいですよねえ。でもこれ、3 本とも多分、アーケードの移植だと思うんですけど。

仁井谷：そうそう。目コピー、目コピー。

Q：目コピーですか？　じゃあ、メーカーからソースは頂いてないと？

仁井谷：ソースなんか、当時、そもそもが、向こうさんもソース持ってないのに。だから、向こうの会社のシステムで、できてないんだから。目コピー。データも目コピー。

Q：目コピーですか。じゃ、何から何までもう……。

仁井谷：全て目コピー。当時、全部ですよ。「ゼビウス」だって目コピーですよ。だから、アーケードマシーンをドーンと送り付けられて、「はーい、やりまーす」って。だから、それは目の前にあるんですよ、本物は。

Q：基板と、その動く筐体か何かだけ借りて。

仁井谷：そうそうそう。あって、遊びながら、「はーん、こうなって、ああ、こう」、じゃ、これはどういうことかなって。「え？」みたいな。

Q：全部目コピーでしたか、これ。逆に、それ、何かすごいと思うんですけど。

仁井谷：それが、いい、悪いとか分かんない、知らない。だから、ソースがあるかなとも思わないんで。「そうだ」って言われたら、「そうか」とかなる。

Q：「これとおんなじように作れ」って言われて、作ったっていうことですよね。

仁井谷：「はーい」とか言ってさ。ああ、面白いと思ってね。ソースがあるとは思ってない。そういうことです。だって、アセンブラ知らないんだよ。マクロアセンブラ知らないんだから。CP/M も知らないんだから、だからソースがあると思ってないわけだから。

Q：でもパソコン雑誌にはプログラムのあれは付いてましたよね。

仁井谷：ああ、はいはい。

Q：ああいうのがあるんじゃないの？

仁井谷：いや、そんなこと全然思わなかった。言ったんかもしれないけど、普通に請けて、取りあえず「そうだ」って言われると、「はい、します」「秘密なのかな」とかよく分かんないけども。納得したんじゃねえ？　とにかく目先、仕事をしたかったんで。「ソースがなきゃやんないよ」とか、そういうぜいたく大嫌いです。

Q：食うためには、もうやりますって。

仁井谷：そうそう。取りあえずうん百万円の仕事、「はい、やります」って。できると思ってなかった。だから、2カ月でやんなきゃいけないのに4カ月かかって、すげえ時間かかったんだよ。怒られたんです。「お前、納品どおりできない」って。それは佐藤（秀樹）さんに怒られたんです。それは聞けば……。

Q：おっしゃってました、ご本人からも実際にお聞きしました。

仁井谷：でしょう。「仁井谷はさ、できないくせにできる」とか言ってませんでした？

Q：はい、もうまさにそんな感じでした。今おっしゃられたとおり。

仁井谷：でも、成果が出てるから。でも、やったよなみたいな。最初、いっぱい怒られてました。

Q：「なかなかできねえんだよ」って。仁井谷さんの話を聞くと。

仁井谷：だって、知らないんだもん。作り方知らない。

（一同笑）

Q：今となってはもう信じられない話ですけど、そうですね。

仁井谷：そう、今なら笑い話。ちょっと売れたから、その後。「全部帳消し」なんて言ったんだよ。

Q：もし差し支えなければ、そのときの契約の仕方っていうのは……。

仁井谷：たまたま、アスキーのときには、紹介してもらった日創、ご存じです？　日創、日を創るって書く会社。そちらからご紹介いただいて、だから、アスキーの 500 万円がうちは、そのうちの一部が来てるんです。すげえ少ない。あっちがいっぱい抜いて、うち、ちょろっと来てるんですね。でも、セガさんの場合は直取引で。でも 500 万円はなかったですね、記憶では。もうちょっと下がった。

Q：セガさんとは、自分たちで直接やったと。

仁井谷：そうそうそう。直取引。

Q：直取引で、ソフト 1 本、売り上げに対する歩率ではなくて、1 本納めたら幾らみたいな……。

仁井谷：当時は、このプロジェクトは幾らというやり方です。

Q：買い取りですか。

仁井谷：だから、オリジナルは違うんだけど、それ、だってセガさんの IP じゃないですか。そういうときには、基本的には買い取りになって、オリジナルのときは違うんですよ。オリジナルだったら、今度は開発費、ギャランティーとかいって、5 万本、10 万本みたいな形でそれはありますけどね。それは契約で違います。

Q：ちなみに、初めての開発だということで、幾つかのトラブル、納期の話とかありましたけど、他に何か目立ったトラブルって何かありましたか。

仁井谷：基本的には思ったより動かない。まず、そこですね。

Q：そもそも論として、開発機材が別に、何かセガがライブラリーを提供してくれるとか、そういうものは。

仁井谷：ああ、全然ない。

Q：そうですよね。ちなみに、そのころの開発機材はどうやって準備したんですか。

仁井谷：自前で。

Q：自前でZ80が動くやつを？

仁井谷：そうそうそう。ゼッパチで。いや、あれは65です。

Q：65でしたっけ。

仁井谷：だから、CP/Mの中でマクロアセンブラで落とすんで、ICEっていうのを使うんです。だから、PCがあって、開発基板があって、そこをつなぐインサーキットエミュレータという、それを略してICEというんですけども。CPUかまして、データを落とし込むんです。だから、昔は、自分がゲームを作って、アセンブルして、落とし込んでっていうのが時間かかったり、デバッグ用にEPROM焼いたらすごい時間が出張って、もうそれが延々と時間かかる。今と大違い。今、すげえ早い。

Q：ICE、アイスですね。

仁井谷：そうそうそう。

Q：インサーキットエミュレータ。

仁井谷：当時、8インチ。もう8インチのでガッチャガチャと。

Q：フロッピーディスク、8インチ？

仁井谷：もうあれは大変だった。しかも容量が少ないしね。250キロバイトとか、なんじゃいとか思う。

Q：今となってはそうですねえ。

仁井谷：そうそうそう。でも、当時はデカッ！　だって当時はたかだか8KBとか16KBだから、ロムが。それでも間に合ったんだけども。

Q：ここら辺の機材のあれも、やっぱパソコン仲間のコミュニティでって感じですか。

仁井谷：いや、機材のほう、多分自分でそろえたと思う。ただ、会社のほうは？

Q：はい。会社の。

仁井谷：下に出したときにはもう、「君たちやってね」だよ。「君たち、データ持ってるね」って話です。CP/M とマクロアセンブラは配布したかどうか知らない。とにかくみんな手に入れさしたのね。もうみんなも、「CP/M ってなーに？」とっからスタートですよ。「マクロアセンブラ、なーに？」、「ないよ」って。みんな 65 とか持ってるわけじゃないから。

Q：そうですよね。

仁井谷：CPU は 6502 だから。

Q：Z80 ではなくて？

仁井谷：あ、ゼッパチか。ゼッパチだ。

Q：セガのやつはゼッパチです。

仁井谷：セガのはゼッパチだ。MSX もゼッパチですもんね。

Q：そうですね。

仁井谷：ゼッパチでやってる。そうそう、ごめんなさい。勘違いしました。

Q：じゃ、ゼッパチでアセンブラで。分かりました。

仁井谷：そう、アセンブラで。

Q：Z80 だから、多分、CP/M……。

仁井谷：そうそうそう、CP/M です。だから苦労したわ。まず、そこをクリアした後、結局時間ですよね。あとは、皆さんもありがちだと思うんだけど、セーブし忘れて 1 週間分のデータが飛ぶとか。ひどいのは、私の記録したフロッピーディスクをフォーマットするばかがいるわけです。

Q：ああ、もう全部消えちゃいますよね（笑）。

仁井谷：「ボン！」って。そういう経験ありました？

Ｑ：自分でやることはありましたけど。

仁井谷：でしょ。自分でやることがあるけど、人がやることもあるわけです。

Ｑ２：ラベルをちゃんと書いとかないと、忘れますからね。「消すな」とか、プロテクトシールも貼って何月何日保存とか。

仁井谷：いやいや、テープ貼るとか、剝がすとかいろいろあったんで。

Ｑ：プロテクトシールですか。

仁井谷：今だと、ファイルいっぱい、メモリが、だからファイルいっぱい作れるじゃないですか。

Ｑ：コピー＆ペーストすれば幾らでもできますから。

仁井谷：当時は 200……それでもういっぱいだから、フロッピーディスク。「オイ！」とかなるんです。それが一番のトラブルかなあ。あとは今は昔と違ってインターネットだから、バグ付きでもオーケーって出しちゃうじゃないですか。当時は ROM に焼き付けるから、バグが一切許されないんで、バグを取るのに、完成したと思っても、バグを全部取るのに 1 カ月とか。

Ｑ：デバッグ作業で時間を取られる？

仁井谷：時間を取られる。しかも、「でき上がった！」っていう、その達成感の後に、1 日後にバグがって言われたら、ドヒャーッとしながらもやんなきゃいけない、このギャップがね、しんどいですね。自分のモチベーションをもう一遍。

Ｑ：なかなか精神的にも。

仁井谷：でき上がってるっていう気持ちがなかなか。だから、ROM が工場に入っても気持ちが安心しない。だから、気持ちが宙ぶらりんで、工場に入った、で「はあー、仕上がった」っていうその、どこに息抜く場が、難しいですね。だから、大きなプロジェクトになると、1～2 カ月、プロジェクト休暇が欲しいっていう気分になりますよね。もう、取りあえずゲ

ームのこと知りたくないみたいなね。

Q：人間としての充電期間を取らないと次に。

仁井谷：そうそうそう。それがゲーム好きの大体のみんな、気持ちだと思いますね。最後の仕上げのとき、みんながガーッと凝縮してやるんで。だから燃え尽き症候群になるだけで。バーンアウトします。

Q：当時どれぐらい、例えば、期間を見込んだり、どれぐらい……。

仁井谷：いやいや、それはもうものによりますよ。例えば、最初やってたのは、1人で2カ月で作れるようなものが、だんだんプロジェクトがおっきくなったわけで。それはもう、このゲームはこれ、じゃなくて、当然、徐々に徐々に人月が増えていくわけで。それが当たり前のようにどんどん増えていくわけですね。昔のおとぎ話のカエルのお父さんと同じですね。「もっと大きいか、もっと大きいか」って。どんどん、腹がパンクするまでやるんですよ。

## アスキー、セガとの関係のきっかけ

Q：ちょっと前後しますけども、アスキーさんとかセガさんと最初に知り合ったプロセスっていうのはどういう？

仁井谷：さっき言った日創さんの紹介。

Q：あ、そうなんです？　両方とも日創さんの紹介？

仁井谷：そうそうそう。つまり、当てがなかったわけですよね。当てがないから、たまたま僕のとこに来てる。当てがあればそっちへ行ったわけ。要するに、誰も手を挙げてないというかね、誰も食いつかない？　だって、僕だってノウハウないのに「はい！」っていう、そのノウハウなしに「はい！」って言う人が世間にはいないということ、当時ね。その違いじゃないですか。当時は誰もいないわけです。やれるところが、請け負うところが。「ゲーム？分かんなーい」、僕なんか「はい！」って。知らないです、ゲームの作り方。

Q：それは何か手を挙げたとき、不安とかなかったんですか。

仁井谷：ああ、それはなかった。飯食いたいんで。売り上げ上げたい。

Q：仕事がとにかく欲しかったと。

仁井谷：ちょっと、ゲーム興味あって、ちょっと仕事が欲しい、会社を続けたい、はい、そんだけですよね。

Q：何とかなるだろうっていう打算はどこから……。

仁井谷：何とかじゃなくて、僕、失敗するイメージ湧かないタイプなんで。例えば、大学受験のときも、大学に落ちるイメージはなかったんで。受かることしか考えてないんで。どっちかというと楽観主義者です、そこは。マイナスイメージがいつも浮かばないんで。だから、手を挙げるのが先なんで。その後、あ、しまったって。

例えば会社のときもそうですよ。会社、しまった、4～5 人のグループで作ればいいなと思いましたよ。最初の 1 年目に。1 人でなかなか仕事は。だって、こっち事務作業やって、こっちゲーム作ってたんです。そのとき結構、頭がちぐはぐで困るんです。ゲームならゲームで作りたいのに、ペーパーワークやると、回路が違うから、この切り替えが大変なんですよ。これ、4～5 人でやるべきだとは後悔しましたね。

Q：そうですよね。開発と営業、同時にはできないですもんね。

仁井谷：でも、そのとき考えず、取りあえずすぐに「はい！」って言って走り始めるタイプなんで。走ってから考えるんで。多分、成功体験者、みんなそうなんじゃないのかな。まず走ってから考える。成功のイメージを準備してからだってなかなかやんないんだけども。

Q：これで SG-1000 のソフト 3 本を納品できましたと。お金も入りましたと。これでもうこのやり方でひとまずやってけるなあっていう感触は？

仁井谷：いや、そうだし、その次の仕事をやりましょっていう。だから MSX もまだあるし、MSX でいろんな会社の仕事が、日創さんからまたいろんなとこ、直通に掛かってきてやって。そのオリジナルも、じゃ、セガにぶっ込むと、セガに言ったら、「いいよ」「じゃ、やろう」って、その流れですよ。だから、要するに、向こうもコンテンツが欲しいっていうとこあるから、じゃ、こっちが企画書出したら、取りあえずダボハゼで全部食いついちゃう。昔は、当時はね。今は逆に、ほとんど食いつかないんです。

Q：弾が欲しいと。

仁井谷：うん。だから、こっちで出せばすぐ、やろう。それから、ちょっと世間で有名にな

ると、東京書籍さんとか、東宝さんから、「とにかく何か作ってよ」と来るわけね。

Q：ああ、東京書籍。トンキンハウスの東京書籍ですね。

仁井谷：そこから、コンパイルという優秀なとこがあるから、「仕事してくれないですか」って言ったら、請けますよ。そしたら、1本幾らはいいんだけど、企画はそっち任せみたいな。じゃ、ラッキーで数人でやる。

Q：今のところでちょっともう少しあれしていくと、次の仕事を持ったときに、最初の仕事はそれこそ「目コピーで作ってねって」言われるじゃないですか。次の仕事のときには……。

仁井谷：もう、企画書ですよね。自分たちが作る企画書か、向こうがタイトルものものて、例えば「『タッチ』作ってね」、「作りますよ」で、ゲームの趣旨っていうのはこっちで勝手に考えるんです。向こうはそもそもノウハウないんで、「タッチ」という IP はあるけど、「中身お願い」みたいな。

Q：権利だけもらってきたけど、作り方分かんないから何か考えてくださいと。

仁井谷：そうそう。で、「契約金これだから」とか言う。「はーい」とか言ってやっております。

Q：そうするとだいぶ、でも、そこは簡単にその人もおっしゃるようですけど。目コピーで作るのも大変だと思いますけど、そもそもゲームの仕組みから考えるのもさらに大変だと思うんですけど。

仁井谷：ゲームの仕組み？

Q：要するに、ゲームの中身ですね。

仁井谷：いや、それはやっぱり流れがあるんで、こっちのものをこっちへ持ってくるだけです、要するに。もともとあるものを、例えば、タイトルを忘れたんだけど、タイトルを全部忘れるんだけど、何だっけ？　ゲーセンで下に都市があって、爆弾で壊して、それを防御するみたいなゲームがあったんですよ。

Q：「ミサイルコマンド」ですか。

仁井谷:そう､「ミサイルコマンド」の見てくれを変えちゃうんですよ｡それを「Bee & Flower」とかいう形にして、下にお花があって、花粉を取りに行く蜂とか考えて。実は同じことなんだけど、目先変え、絵面だけ変えるんです。そういう企画書を最初やってたんで。だから、いつも最初はパクリですよ。そうするとオリジナルと言い張れるんで。見た目違っても、全然「ミサイルコマンド」になってないんで。オーケーなんです。当時、みんなソフトの体験がないから、取りあえずオーケーで。そのうち、それがちょっとずつオリジナルが加わっていくみたいな。最初はもうそう、企画は全部パクリから。何にも気にせず、まずパクる。それと同じのが､「メガロポリス SOS」とか、全部そこの「ミサイルコマンド」のパクリです。

Q：それ、聞いたことなかったです。「Bee & Flower」は。

仁井谷 :「Bee & Flower」は、「ミサイルコマンド」です。「メガロポリス SOS」ともう一つ何だっけ。「何とか SOS」も、基本的にパクリ。それ、大体僕が考えてたね。もう一人かな。あと､「ハッスルチューミー」っていうの作ったんですけども、それはどっちかというと「ロードランナー」のパクリで。それをちょっと、ちょっとだけアレンジして出したんです。
　だから、まずはパクって、そこに自分たちの思い付くこと、ちょっとずつ入れ込むがスタートして、それがちょっとずつオリジナルになって、僕的にヒットしたのは「ハッスルチューミー」がセガさんで出して 5 万本売れたのかな。それはわれわれにとっておいしかったんで､「あ、ちょっとうれしいな」､会社として潤った感じがするんで。それ、資料に「ハッスルチューミー」って出てません？

Q：ありました。「ハッスルチューミー」は 84 年。SG‐3000 と SG‐1000 ですね。

仁井谷：そうそう。コンパイルって書いてあるでしょ、マルシーが。

Q：はい。（C）コンパイルってずーっと画面に出てるんですね。

仁井谷：そうそうそう。

Q：オリジナルだから。84 年発売で、4300 円だそうですね。

仁井谷：4300 円もするの、あれが。じゃ、もっとくれよ（笑）。

Q２：ちょっと話それますけども。この後、多分コンパイルさんで MSX への「ロードランナー」の移植やられますよね。

仁井谷：はい。

Q：もしかしてこの辺のノウハウが生きてるのかなあって、勝手に思っちゃったんですけど。

仁井谷：基本的には、MSX とそれからセガとは PSG が違うんです。PSG じゃなくて PSC か。

Q２：音源ですか。

仁井谷：いえいえ、PSG じゃなくて、チップが違うんです。

Q：ビデオチップですか。

仁井谷：それが違うだけなんで、要するに、ある意味バイアスが違う程度だから、1 本で 2 本おいしいんですよ。だから、MSX でも出し、セガでも出しって、やってるのはうちしかやってないんです、当時。

Q２：ある種、マルチプラットホーム的な。

仁井谷：そう。だから 1 つの仕事で 2 倍稼いでた。ちょこっと変えればいいので。だから『ロードランナー』も両方出してるし。そこ、「ロードランナー」とかいうのはブローダーバンドと当時、付き合ってたし、ブローダーバンドは僕がセガさんに紹介したし。そこ、1 銭ももらってないんです。お金は。

Q：仲介料を取っていない（笑)。

仁井谷：今だったらもらうよなあみたいな。

Q：いや、僕は HiTBiT で「ロードランナー」だいぶやってたんで、友達が持ってたんで。大好きでしたね。

仁井谷：ですよね。うそ、僕、ソニーさんとも付き合ってたんですね。だから、セガさんに納品して、ソニーさんに納品して。それはおんなじものをやってるんです。

Q：セガブランドで販売してましたよね。それは結構早い時期に気付かれたっていうか、分かってたんですか。セガと MSX の……。

仁井谷：だって、自分とこで作ってるから、それはもう CPU が何か、VDP が何かは知ってるから。ちょっと違うじゃん。ほんのちょっと違うだけです。同じだったかな。バイアスが違う程度かな。そう、バイアスが違うんだ。だからゼッパチで、VDP もほぼ同じだったんです。だから移植しやすかったんだよな。

Q：それは大きいですね。

仁井谷：だから、うちは当時、低コストでも稼げたかなと思います。

### ゲームの開発期間

Q：ちなみに任天堂さんには興味はそのころ、もう持たれてたんですか。

仁井谷：持ってても、任天堂に届く方法論が分かんないから。

Q：もう当てが、どうやってつながりを持っていけばわからなかったから。

仁井谷：そうそうそう。コンタクトができなかったから。それからこれ、コンパイルの伝説のゲームなんで、「ハッスルチューミー」って、やっぱり違うんですよ。ここの筋道がねこれ、もともとは MSX で作ったんですね。持ち込んだら、オリジナルだからセガがオーケーして、セガ版で出せたんで。結構これは、われにとって 1 本目のヒット作ですね。

仁井谷：ここら辺から有名になっていくんだよ。「ザナック」とかね。

Q：「ザナック」大好きです。

仁井谷：これが 1 本目のヒットで、次が「ザナック」でヒットして、それで一応認知されて。

Q：実はさっきファミコンについてお尋ねしたのも、まさにそこにつながるところだったんですよ。MSX で出されたじゃないですか。ファミコンのディスクシステムで、ポニーブランドで「ザナック」が出るじゃないですか。その辺の……。

仁井谷：それは、そのポニーさんとつながってるから。

Q：コンパイルとしてつながってた？

仁井谷：いや、ポニーさんとつながってて。コンパイルでつながってるわけじゃない。コンパイルとつながるのは「ぷよぷよ」ですよ。任天堂とつながるまでは、必ずポニーさんとか、どっかにかましてやってる。任天堂と直には全然やってない。

Q：もう直接任天堂とやるのは、パブリッシャーたるポニーが任天堂と契約をして、コンパイルはそのディベロッパーとしてソフトを提供してる。

仁井谷：そうそうそう。そこでロイヤルティーをもらうわけ。開発費ももらう、ロイヤルティーをもらう、ギャランティーももらうっていう感じですね。

Q：ちなみにこのころ、最初、マイコン仲間にもらったお金をあげて作ってもらって、というお話でしたけど、このころって、社員さんってどういう状態になってるんですか。

仁井谷：最初の 2〜3 年は社員ゼロですよね。そのうちに何となくやってけそうだから、1 人増え、2 人増えて、順々に増やしていきましたね。でも、なかなかうまくいかないから、ほぼ遅配ですよね。なかなか……1〜2 カ月の遅配は普通。「ぷよぷよ」のヒットまでは。大体は 1〜2 カ月遅配でしたね。

Q：ヒットゲームが出ても、「ザナック」が出ても。

仁井谷：出たときは、だから潤うわけ。「ザナック」だってファミコンディスクですから、1 枚 1 ドルあるかないかですからね。あれ、500 円ですからね。

Q：書き換えだとそうですね。500 円ですね。

仁井谷：もう全然ないわけでしょ。だからピーピー言ってましたよ。で、そもそもが開発期間が、仮に半年のものが大体うち、12 カ月かかるんで。それも金かかるんで。そこもあんまり考えず、とにかく完成すること考えてたから。6 カ月だから、じゃ、仕上げで、もうここでストップとかはやんないんで。それやったらクソゲーになるんで。クソゲーだけは出したくないっていうのは社内の基本的なルールなんで。

Q：最初のころ、スケジュールの管理とかどういうふうにやられてらっしゃったんですか。

仁井谷：いや、そんなことない。完成が大事なんで。スケジュール管理なんか考えてない。それ、何の話？　みたいな。完成しましょう。小説を書くのとおんなじです。小説で、じゃ、

1カ月で書くとか、誰だっけ。赤川何とかさん？

Q：赤川次郎さんですか？

仁井谷：彼はシャカシャカ書けるみたいだけど、普通の人はそうじゃないですよね。

Q：気分良く書いてって、納得いくものが書き終わったら完成って。

仁井谷：でしょ？　詰まったら、ちょっと取材に行ってくるんで、パチンコするとかでしょ？　同じです。

Q：じゃ、そのマイコン仲間の子たちとかにも、「できたら持ってきて」って。

仁井谷：だって、できたら払うんだから、彼らも完成するまではやんなきゃ。完成しないとお金払わない。彼らは趣味だから、「エー、できない」、「やらない」、「頑張らない」、「駄目だ」などといいながら、一生懸命頑張るんです。

Q：期間のことはもう伝えてないわけですか。

仁井谷：そりゃ、2 カ月ぐらい。そりゃ、「2 カ月ぐらいで完成してね」って言うけど。でも、大体はやってきて、最後の完成は僕がやってたから。ほぼ完成までは、完成は僕がやってたんじゃないかな。これなんかも僕が最後、完成させたんだよ。途中まではやってもらって。要するに、彼らはバグ 1 個取るまでは付き合えないよね。僕、日創とか、だから東京で缶詰め、こっちだったら大鳥居の近くの缶詰めとか、1 週間、2 週間はやられてたんで。そうしないとできないんだよね。

Q：本でいうところの作家は、そのマイコン仲間。

仁井谷：作家はよくホテルとか旅館で缶詰めされて。あれ、その缶詰め。

Q：作家兼エディターみたいな感じなんですね、仁井谷さんが。

仁井谷：そうそう、おんなじです。音楽アルバム作るときに缶詰めとかなるでしょ。その缶詰にあわないとできないみたいな。最初はね。そのうち何となく会社の流れで、でもみんな缶詰め状況でしょ。多分、寝泊まりしてる子が多いですよ。夜遅くまでやってますよね。やっぱり完成するのが大事なんで。

そもそもスケジュール管理のノウハウが、できなかったいうのもあったかもしんないな。DS（ディスクステーション）の時代になると、結構、3 カ月とか 2 カ月とかのサイクルで出版するから、完成品を出さなきゃいけないんだけども、なかなか完成しないんですよ。そしたら、ラインがいっぱいあるから、10 ラインあれば 2 個できればいいとしたら何とかできるんでという、そういう感じ？　そういう意味じゃ、新作を作る場合、絵を変えるとか、ストーリー変えるのだったらそんなに時間かかんないけども、全く新しいゲーム作るのに対しては、仕上がりが見えてこないんだよ。それは結構時間かかるんですよ。

だから、どっちかというと、井戸を掘るとか、金鉱を掘るとか、石油を掘るとかに近いんで、特に石油かな。石油とかダイヤの鉱脈を掘るのに近いんですよ、ゲーム作りっていうのは。そら大変でしょと。すでにある井戸から水をくみ上げるのは簡単じゃないですか。そういう作り方じゃなくって、井戸を掘ることがわれわれのゲーム作り。ゲームシステムを作るときがそうだよね。それはちょっと時間で縛れない。「新しい油田を探せ」って言ったら結構大変でしょ、みたいな。それがゲームのシステムを作るのと似てるんで。スケジュールが切れないぞー。結構お金つぎ込むでしょみたいな。その結果が、結果的に「ぷよぷよ」みたいなのにつながっていくんだよ。

恐らく、時間でスケジュールを切ってったら、多分「ぷよぷよ」は生まれないんだという気はするんですよね。時間では気にしてないんで。それは、社内のシステムがそうなってるから。

Q：最初の、ここに至るまでっていうのは、先ほどもありましたが、仁井谷さんが人を集めて、「あれして」と任せて、最後に足りない部分を書いて、デバッグをして。

仁井谷：ですね。そのうち社員が増えて、会社のラインの中で仕上がるまでになってくるから。そのときには、僕はもう社長業に徹してたから、現場にはタッチしないと。上がるまで待つと。ただし、できたものが遊べるのが前提だから、そこはチェックしてた。商品として、外に出せるのか、出せないかの空気感？　パッケージがいいとか、中身がいいとか、パッケージを作るとか、取説を作るとかはちょこっと指導していったりしないといけないので。そこはクリアしてたかなあと思いますね。

Q：そもそもセガさんとか、アスキーさんとかとの関係上、納期が遅れるみたいなことは、もう最初っから見込んで？

仁井谷：いや。アスキーとかは、多分、素人を相手にしてるから、みんな納期が遅れてたから、それは多分、納期については誰も言わないんだよ。

Q：大目に見てくれちゃうんですか。

仁井谷：いや、じゃなくて、そもそも文化がないから（一同笑）。ゲームを作ったことのない人に「作れ」って言ってんだから、当然集まってこないから当たり前みたいな。

Q：もう、しゃあねえわって。

仁井谷：そうそうそう。要するに、経験値がみんなない。全員経験してないから、ゲームビジネスについて、みんな初めてだから、「遅れた」、「しゃあないなあ」。

Q：もうクライアントもクリエイターも、どっちもそれが、ノウハウがないから（笑）。

仁井谷：ないから。そうそう。基準がないから。2 カ月って言ったのに 4 カ月、そんなもん？っていう。

Q：何か真面目な契約書だったら、それこそ納期の、何カ月以内にする……。

仁井谷：ただセガさんだけはいついつ売るというのがあるから、「タイトルそろわないじゃないか」ってギャーギャー騒いでるわけですよ。それで佐藤（秀樹）さんが怒ってるんだよ。「あいつは仕上げてこない」って。

Q：で、厳しい企業だと、納期が遅れたらペナルティーで値下げ交渉させられるような、そういうペナルティーを契約書に付けられたりとかっていうのも当然あったかと思うんですけど、そういうのも。

仁井谷：いや、われわれの初期段階じゃ、そういうのはない。

Q：ペナルティなしですか？

仁井谷：そもそもそれあったらできないんで。だから、新しく付き合うところは、「納期どおりにできませんよ」って釘をさしてからする。こっちの方がちょっとブランドが上だったんで。みんなうちに仕事してほしいから「はいはい」とか言って。だから、仮に、例えば 6 カ月の予定が 2 年後に納めたことなど、いっぱいありますよ。ほとんどそういう値下げはやられたことないです。そういうとことは付き合わない。最初っからできないって言う。

Q：なるほど。寛容なところと付き合う。

仁井谷：そうそう。

Q：最初、契約をするときって、例えば納期どおりできるかとか、例えば半年でできるかどうかは分かりませんと。ただ、取りあえず半年分でお金を……。

仁井谷：いや、大体は予想つくから、これは半年ですねっていうのは、それはおよそ分かるから半年って言ってんだけど。ただ現場のほうが、例えば、ファミコンからスーパーファミコンになるときには、スーパーファミコン用のいろんなプログラムを組まなきゃいけないですね。それに時間かかっちゃう。要するに環境回り？　ファミコンで作る環境と、スーパーファミコンとでは違うから、その環境を作るのに間に合わないとか、あるいは、彼の頭がCP/M から MSX になるときにちょっと困るとか。例えば、マクロアセンブラやってたのがCEM でないと困るとか、環境がガラッと変化するときがあるんですね。そういうときにちょっと時間がかかっちゃう。あとは、シューティングを作り続けると、結構何作っていいか、ノウハウに困るとか、いろいろなことがあってできない。
　一番ひどいのは、お金の都合でジャンプして、その間、別の仕事に行ってやっちゃったとかあるんで。それもあるんだ。よく許してくれたなみたいな。東宝さんですけどね。「スーパーアレスタ」は 2 年遅れてる。その間別のプロジェクトやってたんで。いやいやいや、お金がないんで。お金くれるほう、次やっちゃおうみたいな。

Q：大体このぐらいかなって予定していた期間が延びて、お金を追加でくださいとか、そういうのはなかったんですか。

仁井谷：それ言い出したらキリないでしょ（笑）。それはちょっとひどいでしょ。そういうやり方はしてないですよね。ただ、僕の基本的なスタンスは、契約者のところで、基本的に損はさせない。よくあるのは、注文を受けて、全然売れなかったら大損じゃないですか。それはさせたことないんで。だから、コンパイルと付き合ったらもうかったという伝説は残ってる。だからコンパイルと付き合うという話になるんだ。要するにいいゲームだ、コンパイルが作ったのはいいゲームだという伝説を残したいんで。

Q：ちゃんといいソフトを出して、売上利益として還元できてるからっていう。

仁井谷：そうそう。だから、それが何回かあるから、さっきの 2 年間も許してくれるんです。それまでも一応ものが売れてるし。

Q：ちゃんと信用は保たれているんですね。

仁井谷：コンパイルという信用も保たれてるんで。さっきの「スーパーアレスタ」もそこそこ売れたんで。「ザナック」はポニーで、それは 100 万本売れたんで、それがあるから許してくれてるんだろうと。

Q：ここで 1 回確認をしておきたいんですけど、当時の契約は、要するに、いわゆる委託契約で、何億先に渡して、「いつまでに作ってね」じゃないですよね。

仁井谷：いや、それに近いですよ。

Q：それに近いんですか。

仁井谷：要するに半金、半金とか。

Q：はい。

仁井谷：です。もうそんな感じ。頭半金、仕上がり半金。そんな感じです。いろんな形があるんですけどね。ざっくりいうとそんな感じ。今はもうちょっと違うみたいで。今は月単位とかいろいろあるんで。月単位に、要するにターゲット決めて、マイルストーンを決めて、ここまで、ここまで、ここまで、ここまで。例えば企画書ができてここまで、じゃ、プロトタイプができてここまで、$\beta$ でここまで、最終 ROM で工場に入ってここまでっていう形になってるみたいですけど。当時は半々。

Q：半々なんですね。

仁井谷：頭で。だって、こっちがお金持ってないのを知ってるから、頭金を取りあえず出して、ROM が完成したころに、じゃ、残り半分とかいうのが大体、大まかにはそうですね。ほんとはいろんな系統あるんだけど、大体はそんな感じだよ。オリジナルだと 1 本当たり幾らとかって。

Q：ROM の「ザナック」で 100 万出たっていうのが、それはオリジナルだから、全部ロイヤルティーとして入ってきてたんですよね。

仁井谷：そうそうそう。開発費とロイヤルティーですよね。

Q：ポニー販売で、「ザナック」が MSX に組み込んでドドーンといって。

仁井谷：いや、あれはファミコンディスクで全世界で 100 万本。

Q：全世界、ワールドワイドで。

仁井谷：で、その「ザナック」が売れて、広島にコンパイルっていうシューティングゲームがちゃんと作れる、しかも今までの「ゼビウス」と違う高速スクロールで。当時、われわれ AI って理解してないんだけど、AI って言葉を使ってるんで、多分、世界で初めての AI っていう言葉を使ってるゲームだと思います。

Q：当時のファミコン雑誌を読んでましたけど、まさにその AI という言葉は。このゲームで私も始めて知りましたよ。

仁井谷：今は AI って常識なんですか。

Q：常識です。

仁井谷：当時は誰も知らない。僕も知らなかった。なんじゃいって。

Q：キャッチコピー的に、「プレイヤーの腕に応じて難易度が変わる」って言ってましたからね。

仁井谷：そこが AI っていうことなのね。実際、そうだったし。あの作り方そのものが、1 つコンパイルの作り方の典型で、どれもこれも大体そうしてるし、今の「にょきにょき」だってそうなってるんで。

Q：当時から、同業者が「ザナック」を見て、特にファミコン版だと思うんですけど、2 面の高速スクロールをみて、「これ、どうやってファミコンで走らせるの？」ってみんなびっくりしたっていうのは、いまだに伝説になっていますよね。

仁井谷：それ、理屈分かります？

Q：いや、私は全く……。

仁井谷：簡単なんですよ。

Q：そうなんですか。

仁井谷：じゃ、絵で示しますけど。え、ご存じない？　こういうことですよ。単純ですよ。つまり、皆さんが思ってるのは、なぜああなるかは、実は、言っちゃうと、さっきの補助線みたいなもんで、要するに、この仁井谷という字が、これが 8 ドットで書いてあるんです。いいです？　そうすると普通にスクロールしますよね。今度は、これを 7 ドットで作るんです。

Q：つまり、微妙にちっちゃくして。

仁井谷：ここで A と書いて、ここで A となってて、次に、意味分かります？　これが続くだけですよ。そうしたら、これ 7 ビットだから。これ、8 ビットで動いても、これは要するにこれは 8 枚書くんです。1 ビットずつずれて。そしたらこっちは 8 ビットでスクロールして、これは 7 ビットで。要するに、こっち、A をたくさん作ってるだけです。大体分かりました？

Q：はい。

仁井谷：そういうことです。だから、こっちは 8 ビットの絵があるのと、こっちは 7 ビットが。で、7 ビットの A をたくさん書いてるわけです。それがあると二重にスクロールして見えるんです。それは知恵なんで、僕はすぐこういうのを思い付くタイプで。速攻で。

Q：なるほど。

仁井谷：二重スクロールでこうしたら。それは、A を書いたときに、A の解釈、これ分かんないんだよ。7 ビットで書いたら動くよって。

Q：わずか 1 ドットの縮めたトリックで、そういうふうに速く動いてるように見せかけてしまう。

仁井谷：そうそうそう。算数屋はすぐこういうのを思い付くっていうことだよ。普通のデザイナーは絶対こういうのを思い付かないんだよ。それは算数屋しか思い付かない。理屈だから。

Q：速く作りたいなあ、速いスクロールにしようかなってのをまず考えられたんですか。それとも、この仕組のほうをまず考えられたんですか。

仁井谷：うん、そう。この仕組みで。だってハード的にできないんだよ。ハード的に 8 ビットしか動いてないんだよ。

Q：そうですね。

仁井谷：二重スクロールったらこれしか思い付かないから、するとみんなびっくりするから、しなさいって指示して。現場も、じゃ、こっちはシンプルなやつにすればいいんで、7 ビットで簡単な横線のラインを、7 ビットラインを作ればいいだけであって。でも 8 枚いるわけであって。こっちは 1 枚ですむのに、こっちは 8 枚いるわけであって。だからデータをいっぱい組むんだけど、それは今度は入れ替えとかすればいいから。で、やったんじゃないのかな。理屈はもう分かるんで。現場が苦労するとか気にしないんで（笑）。

Q：いいものできるって、じゃあやろうよって。

仁井谷：企画屋としては、とにかくアイデアが大事で、現場が苦労するとか一切気にしない。「しろ！」と思うんで。でも、驚きはあるわけですよ。その驚きのためにやるんだよ。

Q：実際に見て驚きました。

仁井谷：でしょう？　何でファミコンで二重スクロールなの？　いや、こういう理屈ですよって。

Q：「何でこんな速いの？」みたいな。

仁井谷：速いのは、それは、昔……。

Q：われわれの受け止め方ですね。二重スクロールもそうなんですよ。

仁井谷：いや、そうだけど。昔の「ゼビウス」は 1 枚絵をこれでゆっくり、1 枚絵でしかもゆっくり。われわれはパーツで作ってるから、これが数字になってるだけだから。要するに、ラベルを流してるんだよ。彼らは 1 枚の絵を単にビットずらししてるんで。だから、われわれはラベルをたくさん流してるから当然速いんだよ。これも、われわれは算数をやってたから当たり前だから、「何で？」とか思うんだよ。そうだし、実は、当時の攻略本を書いてる業界誌がマップをバカーンと 1 ページで載っけちゃうんですよ。

Q：はいはい、よくあるやつ。

仁井谷：悔しいから、やつらが絶対に1ページに載らないようにたくさん流しちゃえで、これやったんだけど（笑）、そしたら敵も頭が賢くて、これをフィルムのように並べたんですね。「あ、負けちゃった」みたいな。

Q：昔はそうやってましたよね。そういうふうに、縮小して……。

仁井谷：こうするのね、ふーん、みたいな。でも、これでは納まんない。1ページじゃ納まんないだろう。4〜5ページになっちゃった、エへって（笑）。要するに……。

Q：全マップ公開みたいなやつですね。

仁井谷：だから、さっきのカレー戦争じゃないけど、やっぱり、いつも誰かとバトルしたいんだよね。で、明かしたいんですね。「やられちゃった」と言わせたいんで。それが原動力なんで。もう、カレー戦争は大事なんですよ。ママとのカレー戦争が。だから、人にあっと言わせたいことは言わせる、いつもそうそう。それは思い付くんだよ。

Q：そこはエンターテイナーですね。

仁井谷：そうそうそう。いわゆるサプライズですよね。それが一番大事なんで。

## 急成長の要因

Q：正直、多分、次回またあらためてこれ聞くと思うんですけど、1人で起業されて、社員が0人で、作り方も技術もほとんど、失礼ですけどない状態から始めて、こうなるのが全然想像できないんですけど、数年で、しかも。

仁井谷：そうそうそう。全部試行錯誤です。それは、お互いに「遊べるゲームを作りたい」だけは一致してるんです。だから、一番最初に作ったメンバーは3人で、2人は社員じゃないけども、僕が32歳、もう一人が22歳、もう一人が15歳かなあ。その3人が創立メンバーだけど、この3人でいった、実は、仮にAIコンセプトかな、IAコンセプトかどっちか忘れましたけど、そこでお互いに誓い合ったのは、せっかく5000円とか6000円とか、高いお金をお客さんに使ってもらうんで、買ったときに遊べる、1週間後に遊べる、1カ月後にも遊べる、1年後にも遊べるものを作ろうね。つまり、別の言葉でいうとスタンダードですね。「いつでも遊べるゲームを作ろうね」が合言葉だったんで。それが作る原点だとしたら、こうなっちゃうんですね。

　他の会社は違うんです。スケジュールなんです、さっきおっしゃった。この企画書で3カ

月で作りなさいであって、われわれはこの企画書のようなもので、遊べるものを作りなさいだから、企画書とでき上がったもの、全然違うもんが上がってくるんです。その違いが、結果的に「ザナック」が売れたところまできて、その後が「ぷよぷよ」売れるにつながってくることだと思うんです。それはもの作り、基本はそこかなあと思うんで。自分がどこまでいきたいか。

結局、物まねが嫌だ、オリジナルを作りたい、自分たちのアイデアを全部詰め込むんだっていったら、いつの間にか1人が先に出て。最初、まねしてたんだけど、ノウハウ持ったあまり、商品のレベルが上がり、いつの間にか世間より1歩、2歩、3歩売れちゃったのかなという気がします。それは僕の持ってる力かなあという気はしますね。

Q：それがほんの数年でこうなるわけですから。スタンダードを追い越して。

仁井谷：そうそうそう。それはソフトだから。自分たちのスタンダードを作っていく。よそは、ほんとに、とことんやんないんです。要するに、とことんやるんです。例えばピンボールならピンボールで、ピンボールして遊べる、とことんいいレベル。シューティングもそう。とことんシューティングが面白おかしく遊べるっていう。

例えば、何かの動きに対して、企画書が1あるじゃないですか。プログラマーの広野さんというのは、それに対して10個ぐらい思い付くんですよ。その10個を全部、彼は入れちゃう。プログラマーが思い付いたもの全部入れちゃうんです。今は、特にIT系のプログラマーとかは企画書どおりしかやらないんですよ。1ドット動かせっていうと、1ドットしか動かせなくてポカーンと待ってんですね。その動き、変じゃない？　1.05ドットがいいんじゃない？　っていうわけにはやらないんです。試行錯誤しない。われわれはそれをとことんやるんでね。そのとことんが結果的に、積み重なることが違ってくるわけなんで。だからアイデアとか出し惜しみしないし。思い付いたら、とにかく全部入れよう。

Q：ちょうど今、シューティング話が出てきたんで、「ザナック」がヒットして、その流れをくむ「ガーディック」が、あと、「スーパーアレスタ」も出てきますけども。それだけ、今でも大好きな人いっぱいいるゲームが立て続けに出せるようになったのは、やはり、今広野さんっていうお名前がまさに出てきましたけど、優秀な人材がコンパイルさんにちょうど集まってきたということが……。

仁井谷：広野です。だから、恐らく、1つの時代の流れがあるときの最初の穂波というか、突端にはそういう力がある人が最初に来るのが普通じゃないのかな。どこでも、恐らく。だから、北海道でも福岡でも、そういう人たちがそういうふうに作ってやってヒットした、いうのとおんなじことだと思います。そんなには違いはない。

Q：先ほどおっしゃったので、そのグループそのままじゃないですけど、やっぱマイコンのグループがあって、その中でマイコンの情報を出せる人、集められる人がいて、みんなが「ああ、いるんだ」って……。

仁井谷：そのポジションにいて、その中で一番関心ある人が寄ってきて、力がある人が力を出したいで寄ってきてっていうことだと思うんで。

Q：そのお 1 人は広野さんじゃないかなって今聞こえたんですけど。

仁井谷：そうそう。そういうこと、そういうこと。彼はとことん、どっちかというと彼はオタッキーなんで、彼、NTT にいて浮いてたんですよ。NTT の企業文化と。

Q：多分 NTT、さっき言ったような企業文化ですからね。仕様書どおりに作れっていう。

仁井谷：うん。そうだし、彼はかばんの中に同人誌がいっぱい詰め込んで、それをぜーんぶ持って歩いて、ぜーんぶ語りたいタイプなんで、そんなウザイ人間は NTT、ちょっとつらいです。

Q：電電公社ですもんね。元、お役所ですから。

仁井谷：だから、そこともすごいギャップがあって、本人も嫌がってて、それこそちょうどそのはまり場。時代で伸びるとこに、年もちょうど微妙なところで、早く来たほうがいいっていうとこだったんで、それが結果的に良かったかなあという気がしますね。だから「ザナック」に関しては、広野さんの力だし、それ以上もそれ以下もない。じゃあ彼の次がいるかいうと、それは分からない。やっぱり、そういう成功？　要するに、1 つの企画書があって、自分で 10 個思い付いて、全部入れるっていう人は、普通いないんで。普通逆なんで。言われたら、「ごめん、時間だし、できない」っていうのが今の普通のプログラマーなんで。

Q：むしろそうだから全部入れちゃう。

仁井谷：そうだし、自分が思い付いたしね。自分が面白いから。自分が面白がりたいんですね。今のプログラマーは違う。企画書に書いてあるから、3 ドット動かしました。「で、駄目？　そう？　3.5 ドット？　分かった、しょうがない、やっちゃるよ」って言うんです。そうじゃない。自分がやって、試して、3 ドットが、4.2 ドットが良かったっていう答えを広野さんが出すんです。そこが違う。お客さんがどうすれば面白いを、自分がお客さんをしてるんですから、だからとことん面白いのができるんで、もうそんだけですね。

Q：繰り返しになりますが、それは広野さんだけじゃないわけですね。仁井谷さんもコンパイルもそうだっていうことですね。

仁井谷：コンパイルもいろんなゲームやってるときに、そういう思想に近いところでみんな動いてるから、結果的にそういうものが上がってくるということですね。シューティングに関しては、広野さんの特殊な能力で。他のゲームでも、だから「ぷよぷよ」に関しても、「ぷよぷよ 1」とか「通」とかも広野さんが加わってるから、やっぱりその力はそこそこ出てるんじゃないですかね。広野さんだけじゃないけど、いろんな人が加わってるんで。でも広野さんもそこにいたんで。でも、比較的そういうのは嫌われてるんですよ、周りから。

Q：広野さんがコンパイルに参画されたのっていつごろですか。

仁井谷：だからしょっぱなからです。だから、しょっぱなに、会社が始まる前から 3 人のグループがいて、時々遊びに行ってたんで。15 歳の子と 23 歳の広野君と 30 代の僕とが 1 つのグループだった。そこから会社ができてるんで。彼らは社員じゃないけども。一番関心を持って来てくれてるメンバーで。

Q：なるほど。じゃ、もう 82 年のころには、関係性はできていて、できたら渡してねっていう人の 1 人が広野さんだったんですね。

仁井谷：そうですね。ゲームの作り方の基本的なアイデアを持ってたのは藤島っていうもう一人、15 歳の子で、僕はそもそも何もない。僕はどっちか、まっさらのほうだから。大体何もないんだよ、大体が。どっちかいうと評論家に近いほうなんで。物事をふかん的に見たい、ここが大事なんで。

Q：今出た方のお名前、藤島さんですよね？

仁井谷：はい。藤島です。

Q３：「ザナック」とか「ガーディック」もやられてた方ですよね。

仁井谷：そうそうそう。彼が、要するに、「ゲームとはこう作るべ」っていう考え方を持ってた人なんで。僕はそういうのを吸収するタイプなので。

Q：失礼な言い方ですが、そうだから、仁井谷さんが、余計にゼロから何か、そんなすごい

会社ができた気がしちゃうんですけど、そうじゃないんですね、そういう意味では。他の 2 人は……。

仁井谷 : 僕から見たらゼロから。でも、そういうのはお勉強、そういう要素がかき集められるポジションにいたっていうことじゃないんですか。

Q：そうですよね。もちろん素地がおあり、失礼な言い方ですが、おありだから、言われても分かる。

仁井谷 : そうそう。ただ、結果論、当時思わなかったんだけど、今から思うに、自分のことが、本人は、ずーっと一貫して思ってなかった、でも結果的に、僕ってギャンブラーで遊び人かなとは、今は思ってる。当時は思ってない。当時は、それこそその前で取りあえず仕事したいと思ったんで。でもここ数年、俺、ひょっとしたらギャンブラー？　今更、思ってるだけで。

Q : 当時のパブリッシャーさんとのお付き合いの仕方について、お尋ねします。さっき出た、ポニー以外にも、例えばゲームアーツとか……。

仁井谷 : ゲームアーツはただ単に、要するにソフトハウスの仕事の流れで、お互いにそのとき IP をお互いにやりましょう、協力しましょうという関係ですよね。各地のソフトハウスとして協力関係で、仕事をお互いに回すことがあるという感じですよね。

Q：あと、「ガンヘッド」はハドソンですね。

仁井谷：ハドソンは NEC の絡みじゃないのかな。

Q：PC エンジンですもんね。

仁井谷 : PC エンジンのときに、ハドソンが任天堂への立ち回りをするときに、ソフトハウスをかき集めるときに。でも、その前にナグザットなんですよ。

Q：「スプリガン」はナグザットですよね。

仁井谷 : ナグザットのつながりが高じてハドソンとつながったんで。だから、ハドソンの仕事を請けるのにナグザットがいて、ナグザットがコンパイルとつながりたい。コンパイルの「エイリアンクラッシュ」かな。「エイリアンクラッシュ」の買い手が付かないと。ナグザ

ットはコンシューマーを売る会社として名乗りあげたくて、そして見たら、それが目に付いたんでしょ、彼らにとって。ピックアップしたら意外に売れちゃったと。そこからナグザットとハドソンと、つながるという流れですね。

Q：あとはトンキンハウスですね。東京書籍の。

仁井谷：それは、そういうお金持ちの会社が、ゲーム系がもうかるから「その事業をやってみるベー」という。みんな最後、撤退していくんだけど、お金持ちは。

Q：もうからなくなる。

仁井谷：東宝もそうだし、ノウハウもないしね。

## “コンパイル”ブランドの確立

Q：あと 2 点、すいません。ちょっと細かいところで、私がちょっと個人的に好みもあるんですけど、ファミコンで、アイレムから出た「ガーディック外伝」があって。あれ、「外伝」がなぜアイレムブランドになったのかっていうのが。

仁井谷：それは何かの流れでアイレムと付き合ったんで。

Q：アイレムとの接点ってどこですか？　大阪の会社ですよね、アイレムって。

仁井谷：いやもう、接点は、当時、だからいろんなとこから来るわけですよ。要するに、外注先としてトップブランドなんですよ、要するに。コンパイルと組んだら絶対売れる。その中で話が来ただけであって。それはもう、いろんなものが来てパンパンだからごめんとお断りしてたんで、当時は。

Q：なるほど。と、言いますのも、ファミコン版の「ザナック」のエンディング画面に、“SEE YOU AGAIN IN GUARDIC”って英語でメッセージ出るんですよ。ユーザーのあくまで目線で見れば、ポニーから出たゲームなのに、何で続編に当たるやつがアイレムになるのかと･･･。

仁井谷：いや、もともと「ガーディック」というのは MSX で出てるんです。

Q：はい。もちろん、それは存じてます。

仁井谷：そんなわけで、ただ単に、今度はアイレムから、シューティング作ってとオーダーがあったから、こっちで「ガーディック外伝」作るねっていう、ただその流れですね。

Q：私、ファミコンだからっていうので、何かあったのかなあみたいな。

仁井谷：ただそんだけです。われわれの、作り手のほうが、じゃ、「外伝」を作っちゃえっていう話になったんです。それでオーケーという。

Q：そこへいくと、PC エンジン版の「ゼビウス　ファードラウト伝説」も多分コンパイル開発のゲームですよね。

仁井谷：はい、そうです。

Q：あれはナムコじゃないですか。そのナムコのラインも、外注の実績があるところの１つとして、コンパイルがもうナムコにも知られてたから、オーダーがあったっていうことですか？

仁井谷：ナムコから、そうそうそう。ナムコットとか、いろんなん作ったんで。そこから大阪の何だっけ。その人が作ったメンバーが大阪の、今、コンシューマーでゲームを作ってるとこあるでしょ？　名前が全然……ユークス？

Q：ユークス。プロレスゲームとか作ってるとこですか。

仁井谷：うん。あそこの社長が作ったのがそれだよ。だから、唯一コンパイルから出て成功してるのは、ユークスだけなのかな。あとは、今のあれか。「Fate/stay night」か。「Fate」が……。

Q：あれ、今めちゃめちゃ人気あるじゃないですか。

仁井谷：でもあれ、コンパイル上がりですよ。だから、われわれも生き残ってたら、あそこまで行けた気はすんだけど、生き残ってなかったから。かな、分かんないけど。失敗したかもしんないけど。

Q：つまり、さっきのパブリッシャーとのつながりの話のキーポイントは、コンパイルのブランドが当時からもう業界内で確立されていたということですね？。

仁井谷：そうそうそう。コンパイルブランドがあって。もうコンパイルに任せればいいものができるからっていうのが業界内で確立されていたから。だから、ユーザーの中でもコンパイル探しみたいなのがあって、面白いゲームは「これコンパイル開発じゃないの？」と。特に、ナグザットが作ったいいゲームは全部コンパイルといううわさが流れて、10 割のうち 8 個は正しいんだけど、1〜2 割は違うんですよね。

Q：ファミコンはコンパイルって、要はパブリッシャーとして名前出てなかったから、ただファミコンだけやってる人は多分あんまり知られてないと思うんですけど、特に MSX とか PC 界隈ですよね。そっちはまさに、今おっしゃったような、コンパイルだ、コンパイルだっていう話になって、もちろん「ディスクステーション」、今日はちょっと話、時間ありませんけど、きっとつながるところもあると思うんですけど。

仁井谷：そうやってちょっとずつブランド上がっていったんで。それもそうだし、僕のほうも、自分で売り込みに行きたくなかったんで。売り込みに行くと叩かれるんで。

Q：下手に出ざるをえなくなっちゃう。

仁井谷：そう。仕事が向こうから来たら、ちょっとこっちも言いたいこと言うとオーケーがもらえるんで。それがもういいポジションにいたから、そのままいってたんで。

Q：ちなみに、何かブランドを作ろうっていうか、クオリティにこだわろうみたいなことっていうのは、もう戦略的にやられたんですか。

仁井谷：あとから AI 戦略っていってる。一番最初に、お互いに会って作ったときには、とにかく遊べるゲームを作ろうという約束は、一番最初にできてるから、それは AI 戦略と言ってたから、その当時ね。IA 戦略と言ってたかもしれないな。

Q：82 年に、もう仕事始めたとき。

仁井谷：始めるときに、3 人の約束事がそういうことで。とにかく遊べるゲームを作る。要するに、クソゲーは作んないという、それは社是になってますよね。だから、そこに納期という言葉が付いてこないんでね。本来いるんだけど（笑）。

Q：やっぱり基本、来させてたんですね。基本っていうか、完全に来させるような。

仁井谷：はい。クライアントには来てもらう。来たら対応する。こちらからセールスはほぼ

しない。したことない。だって、一番最初もそうですよね。だから、セガさんとつながったのもそうだし、アスキーだって、こっちから行ったんじゃなくて向こうから来たんで。向こうから来るのをいつも待ってます。だから、僕は三年寝太郎か杜子春みたいなもんで。

Q：だから先ほど、例えば任天堂の話も、リーチがないっておっしゃったじゃないですか。ファミコンで出さなかったのは。それは、つまり自分たちから行かないから、当然、任天堂のほうからコンタクトがあったと。

仁井谷：任天堂も向こうから来ましたからね。「ぷよぷよ」のときに海外の、アメリカの荒川社長のほうから、これを独占契約しなさいというオーダーが来て、波多野部長が広島に来られて、「仁井谷君、これ、100 万本独占契約しましょう」って。

Q：ああ、そうですか。荒川さんからオーダーあったんですか。

仁井谷：「おいおい！」って僕は言って。その前にセガので出てるのに。

Q：メガドラで出てましたよね。

仁井谷：よそのマーケットを見てない（笑)。荒川さんは見てんだけど、日本は見てないんだよ。見ちゃいけない。社長が「俺しか見ない」って言ってたんで。見てないんです、こうやってね。独占契約できないから（笑)。もう出してる。ごめん。出してたら言えないでしょう。で、30 万本契約になったんだけど。取りあえずそれで。

Q：任天堂のディスク版ですよね、ファミコンだから。

仁井谷：いや、だから「Kirby's Avalanche」という形で。

Q：ファミコンディスクですよね、「ぷよぷよ」は。

仁井谷：それは一番最初なんです。今度は「Kirby's Avalanche」は別に出てるんですよ。それ、多分スーパーの。

Q：ああ、そうか、海外版での発売のお話ですか。

仁井谷：海外です。

Q：荒川さんがおっしゃって、アメリカのオーダーで、アメリカの市場向けの契約を波多野さんに「取ってこい」っていうこと、「結んでこい」っていうふうに。

仁井谷：そうそう、まんま言われて、いや、独占契約……いや、俺、うそはつけないんで。「ごめん、メガドライブで出てるから無理」って。

Q：海外でもジェネシスがあるから、独占じゃないよって。

仁井谷：100 万本欲しいんだけど、30 万本になって。それがまた長いんですよ。開発に 2 年、売るまでに 2 年か 3 年ぐらいかかった。任天堂の開発が長い。だから契約金、生半可じゃない。多分あれ、計算が合ってないんじゃないかな。損はしてないと思うけど、もうかったうちに入んないでしょうね。

Q：ああ、チェックとかで？

仁井谷：30 万本だからね。1 本数百円だったら合わないでしょう？

Q：そうですね。

仁井谷：2 年かかってんですよ。

Q：ああ、そうですね。合わないですね。

仁井谷：その相手が岩田さんで、会議が決まらない。3 遍やろうが 4 遍やろうが。だから、僕がびっくりしたのは、彼が社主になるときに、「え？　彼が社長でいいの？」と思って。会議で決まんない人が社長は、ちょっと困りません？多分「ぷよぷよ」のこと知らなかったのかなあ。決まらないの、とにかく。議長をやってて。

Q：単純に知らなかった。なるほど。

仁井谷：会議やるじゃないですか。2 回やろうが 3 回やろうが、最後、アメリカへ行って、アメリカで CES があるから行って、彼が来るから僕も行って、「じゃ、会議しましょう」って。そこでも決まんないんだから。

Q：あと、お立場もあったんじゃないですか。

仁井谷：いや、当時 HAL 研だよ。

Q：当時 HAL 研ですけど、任天堂の関係とか、上の、周りとか。そうでもないですか。

仁井谷：いや、でもそこのミーティングの議長ですからねえ。他に、任天堂がいるわけじゃないしね。議長さんが決めなかったら決まんないんで。いや、決まるような話になってないんで。普通は A 案、B 案、C 案が出て、どうします？じゃなくて、「こうですよね」、「こうですよね」、「こうですよね」、「あ、時間来た。終わろう」、「あれ？　会議なのに何も決まってないー」とか言って。

## 優秀な人材がコンパイルに集まる

Q：逆にコンパイルの会議はそうじゃないんですか、やっぱり。もう決めるんですか、もうパッと。

仁井谷：うちは、逆に会議というよりも、企画書は 5 枚出して、企画書なら企画書でもう多数決で、イエスかノーでやるんで。多数決でパスしないと企画書がそもそも通らないんで。タイトルならタイトルで 5 枚出して、社内でアンケートを取って、多数派の中から、また部長、課長が集まって、10 人か 15 人ぐらい、多数決で。もう大体は社内マーケティングで決まっていくんで。そこはもう簡単ですよ。全部、そうやるといいものが決まってくるんで。同じものは決めないし。だから、多様性のある面白いものが決まっていくんだよ。そこはもう多数決なんで。アンケートを取れば。

　キャラクターもそうですね。キャラクターも、デザイナーに。10 人いれば、1 人 5 人ぐらいキャラクター出して 50 集まるじゃないですか。それを社内アンケートにかけるんですね。そこで上位を取るか、上位 10 個がどこかのキャラにおったらそれは捨てて、その上澄みを取ったらオリジナリティーのものができるんで。それもそんなに苦労しないですね。

　とにかく回覧板を回すべきだね。普通しないから、こういうこと。でしょ？　デザイナーが 10 人いたら 10 人全部、描かせるんです。みんなも描くのが面白いから、デザインを描きたがるじゃないですか。描くんです。で、グルーッと回して、取りあえず多数決取って、そのとき一番上澄みを取るか、上澄みを捨てて次を取るかってやれば、オリジナリティーできる。それをまた回すんですよ。これをシェイプアップしなさいとかやって。それをまた多数決でやるわけで。何回か通すから、絶対いいもんできる。

Q：その流れで、「ぷよぷよ」の前身の「魔導物語」のところのキャラクターもみんなそんな感じで作られ……。

仁井谷：いや、あの時代は違うんだ。それはブレークした後の話で。

Q：ああ、今のはもっと後のお話だったんですか。

仁井谷：ブレークの前は好き勝手にやってたんです。だけど、あのころのやり方は、要するに、最初はいなげなものできるんだけど、2〜3 人デザイナーが変わると、売れ線になるんです。デザイナーが変わることで、このキャラクターはこうだという思いが、みんなのスタンダードに思えるものに、はまっていくんですね。最初はほんとに変な、不思議なリアリティーがあって気持ち悪いんですよ。でも、「ぷよぷよ」になるころにはみんなが受け入れるような、みんなデザイナーが思うようなキャラに変身してるんです。だから僕は、当時は、メインデザイナーが 3 人変わればうまくなると思った。それは「ぷよぷよ」以前ですよね。「ぷよぷよ」以降はもう、多人数にやらせば自動的に決まるんで、それは苦労しない。

Q：何かごつごつした石を、少し磨くような感じかなあって思ったんですけど。

仁井谷：そう。それはデザイナーを 3 人ぐらい通すと絶対変わる。要するに、1 人目が描いたのを 2 人目が描いて、3 人目が描いたら、みんなの、このキャラクター、こんなんじゃねえっていうのが、やっぱり 5 人か 10 人いたら役割分担が決まるじゃないですか。誰が怖い人で、敵で、いなげな人で、主人公でという。その人が思ってる気持ちと、見た目？　こうしたいが、何となくだんだん形になっていくんです。あれは感じましたね。それは面白いなあと思って。

Q：多分、でもそれは、きっともう一つは次回またの機会にということになっちゃうんですけど、コンパイルって会社に面白い方が、優秀な方が集まっていたっていうことの証左でもあると思うんですけどね。

仁井谷：いや、だから、それはさっき言った、IT 系の最先端に行ってるときには、センスいいっていう人が集まってるから、やっぱりそういうセンスのある人が結果的に集まるんだろうと思いますもう、当時、さっきも言ったように、コンパイルのゲームが遊べるようだから、作る人もコンパイルに来たいからって。極端にいうと、ある時期からもう競争率 100 倍以上になるんで。優秀な人しか取れない。優秀じゃないと入れない。

Q：入れないですねえ。

仁井谷：100 倍だから、もうこっちでも優秀な人しか取らないんで、それは楽です。だから 94 年以降、新入社員は競争率 100 倍だから、そしたらもう全然優秀です。

Q：そのころの「ゲーム業界就職読本」を見ると、コンパイルさんの企業情報が載っているんですよね。当時、すごい人気になっているという話は私も聞いていました。

仁井谷：そうでしょう。だから最終的には、募集するやつでやると 3 万人とか 4 万人とか応募があって、そっから 100 人とか選ぶ。

Q：書類選考で落とさなきゃいけないですよね。面接、全部やるわけにいかないですから。

仁井谷：それで面接に来た人に、説明会やるとき、すぐペーパーテストやるんです。そこでもう当落決めるんで。2 回目やんない。説明会ってやってすぐテストで。

Q：当時のコンパイルの、「のーみそコネコネ」のキャッチコピーは衝撃的でした。このコピーを考えた方はどなたなのでしょうか。もし差支えなければ、お名前を聞いてもよろしいですか？

仁井谷：多分、有名な米光（一成）さんです。

Q：やっぱり米光さんなんですね。すいません。だいぶ、ちょっとお時間過ぎてしまいましたがありがとうございました。

仁井谷：いや、全然。こんな調子で。

Q：思いもかけぬ近さと遠さをコンパイルに感じました。近さって、広島ってやっぱ近いんだなっていうのと、遠さっていうのは、やっぱり何か、そういうふうにならないイメージがやっぱりすごく。急にガッて会社が大きくなるっていうのは、とても意外だなあと思って。

仁井谷：いや、ただ単に、いわゆる IT バブルみたいなもんで。当時はゲームコンシューマーバブル。そこにセンシティブな人が集まって、化学反応を起こしたんだと思うんです。いわゆる超合金ができたみたいなね。

本内容は文化庁委託事業「平成 29 年度メディア芸術連携促進事業」『ゲーム産業生成におけるイノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業』で実施した内容となります。